VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

Валерий Шикшин 4 дан

Заслуженный тренер России



ИГРОВОЙ АНАЛИЗ

Казань 2003

Содержание

Введение ……………………………………………1
1. Методы подсчета территории………………….2
2. Базовые структуры территорий………………3
3. Схема игрового анализа………………………...4
4. Анализ в действии………………………………5
5. Путь к совершенству……………………………6

Введение

Победа или поражение в игре го определяется количеством территории. Одно очко в вашу пользу приносит вам победу. Слишком поздно после игры объяснять: "Ой, я проиграл только одно очко".

Такую сцену можно часто наблюдать в любительских турнирах, и как правило, она является прямым результатом ошибки в анализе позиции. Получение точной оценки территории делает анализ партии более легким. Это только сказать просто. Для тех, кто не привык подсчитывать территорию и проводить анализ позиции, идея оценки территории кажется несколько скучной, однако, без таких оценок игровой анализ позиции невозможен. По этой причине сильные игроки тренируются непрерывно, исследуя бесчисленное множество игровых позиций с тем, чтобы получить необходимый запас экспериментальных оценок, которые при определенных обстоятельствах они могли бы делать на глаз.

В этой книге форма потенциальной территории изображается при помощи X (иксов). Но реально на доске нет X, поэтому мы должны X представлять себе только во время подсчета. Здесь уместно заметить, что при помощи упорных тренировок процесс подсчета реально может быть не очень трудным. Так как оценка является основой анализа, то начнем наше изучение с рассматривания областей, окруженных X. Подсчет области при помощи X и последующее сравнение суммарных территорий белых и черных между собой, даст нам оценку о том, кто впереди.

После такой оценки, основанной на подсчете территории, вы можете выбрать контрмеры для изменения указанного результата. И в случае хорошей оценки, и в случае плохой оценки, вы должны иметь свой последующий план игры. Хорошая оценка, сделанная в фусэки, при борьбе в тюбан-го, или при вступлении в ёсе, позволяет вам сделать правильный выбор ходов на пути к победе. Это неотъемлемая часть крупномасштабного, охватывающего всю доску, подхода к полному анализу позиции. Можно без преувеличения сказать, что истинное, охватывающее всю доску, понимание исходит из правильного игрового анализа.

Глава 1 включает основные методы подсчета территории во время анализа.

В главе 2 приведены базовые фусэки формы и даны их оценки.

В главе 3 приводиться схема игрового анализа. Методы подсчета территории в сочетании со схемой игрового анализа помогут Вам найти правильный план игры на пути к победе. В обеих главах основной упор сделан на фундаментальные принципы анализа.

Глава 4 является центральной для всех книги. Основная цель этой главы отточить мастерство в широкомасштабных анализах. Далее, если у вас будут незначительные успехи, то и тогда эта книга будет небесполезна для вас.

Глава 5 содержит методику, позволяющую совершенствовать свою игру игроку любого уровня. Необходимо интуитивно находить правильное направление игры и проверять его логически – с помощью игрового анализа. С этой целью в этой главе будет предложено одиннадцать задач, идеи решения которых читатель может использовать в своей партии.

Методы, изложенные в этой книге значительно помогут читателю прогрессировать на пути к пониманию крупномасштабного игрового анализа.

Напомню, что абсолютно необходимо в ускоренном анализе иметь способность делать крупномасштабные оценки инстинктивно, а затем исходя из опыта и схемы игрового анализа выбирать правильный план игры.

Цель этой книги помочь вам приобрести эту способность.

Весь игровой анализ проводится на партиях российских мастеров, в основном на партиях моих учеников. Это – пятикратный чемпион Европы, гроссмейстер России А. Динерштейн 1р, двухкратная чемпионка Европы, бронзовый призер первенства Мира, гроссмейстер России С. Шикшина 1р, двухкратный чемпион Европы и России, гроссмейстер России А. Кульков 6д, трехкратный победитель первенства Европы, бронзовый призер первенства Мира, гроссмейстер России И. Шикшин 5д, победитель первенства Европы и России, КМС Т. Дугин 4д.

Казань Сентябрь 2003г.

С уважением Заслуженный тренер России Шикшин Валерий Дмитриевич

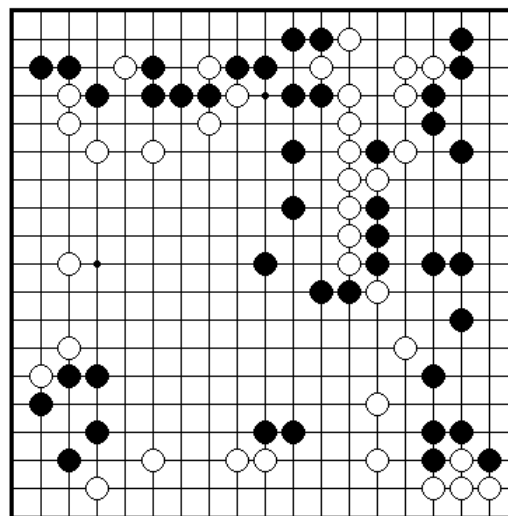
Глава 1. Методы подсчета территории

В этой главе мы начинаем с простых оценочных приемов, которые любой может использовать в своей партии, и которые значительно помогут читателю прогрессировать на пути к пониманию крупномасштабного игрового анализа.

Существует два основных способа подсчета территории:
- Сравнительный
- Точный

Сравнительный способ основан на приблизительном методе сравнения территорий белых и черных. Он позволяет в считанные секунды сказать, кто лидирует в партии по территории.

Рассмотрим пример игры на форе в 5 камней.



Фиг.1 Давайте оценим баланс территорий сравнительным способом. Черная территория на верхней стороне приблизительно равна территории белых на левой стороне. Территория черных в левом нижнем углу равна территория белых на верхней стороне. Территория черных на правой стороне больше, чем территория белых на нижней стороне и в нижнем правом углу. Поэтому черные ведут по балансу территории.

Этот анализ можно сделать очень быстро. Однако он не дает ответа на вопрос: сколько очков выигрывают черные. Его рекомендуется применять игрокам уровня 10 кю.
Точный способ оценки территории позволяет ответить на вопрос: сколько очков выигрывают черные или белые с точностью (при длительной тренировке) до полочка. Впредь будем пользоваться только этим способом оценки. Рассмотрим основные фундаментальные принципы присущие данному способу оценки. Кажется удивительным понять ситуацию на доске с одного взгляда, но это возможно, если постоянно тренироваться в области анализа. Основной метод включает ряд приблизительных оценок. Неверно сделанная оценка ведет к ошибке. Оценки делаются на стадии фусэки или на стадиях борьбы, когда территория еще полностью не определена. Это в равной степени относится и к оценке территории, полученной от плотности или моё. Поэтому эта глава имеет дело со следующими тремя главными точками:
• точка I - метод подсчета *верной* территории: первоначальный подсчет *незавершенной* территории;
• точка 2 - метод подсчета плотности: Оценка территории, вытекающей из плотности;
• точка 3 - метод подсчета моё: Оценка территории, образующейся из моё.
Первая точка, имеющая дело с подсчетом верной территории, встречается во всех партиях, относится ко всем стадиям игры и поэтому выделена первой.
Оценки верной территории требуются в каждой стадии борьбы - в конце фусэки, в конце первой стадии борьбы и при переходе в следующую стадию борьбы, при переходе к ёсэ и так далее. Таким образом, подсчет территории необходим на ранних стадиях, а также и на стадии борьбы, когда еще не ясен итог.
Другой вопрос касается сильных внешних форм (плотности или влияния) и их эквивалента, выраженного в территории. Плотность, конечно, не может быть верной территорией. Однако, мы должны принять в расчет некоторую потенциальную территорию, иначе анализ будет несовершенным. Таким образом, оценка территории эквивалентной данной плотности будет нашей *второй точкой.*

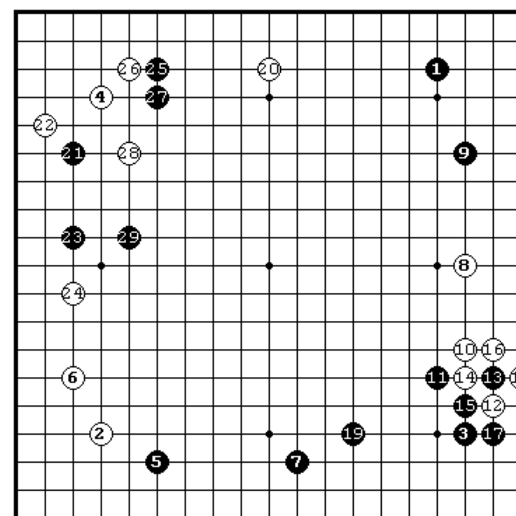
Третьей и последней точкой будет моё.
Подсчет верной территории не представляет трудности даже для любителей, и быстрая оценка плотности или моё также не слишком тяжела.
В этой главе мы начнем наше обучение с основных методов оценки для всех этих 3-х точек.

ТОЧКА 1. Подсчет территории

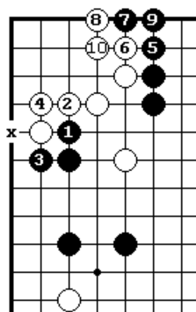
Определим фундаментальные принципы оценки территории.
Принцип 1. Территория бывает двух видов:

- Верная
- Незавершенная

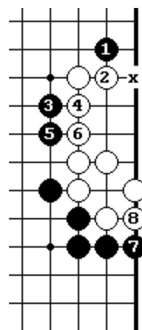
Верная – это территория, в которую невозможно или нецелесообразно вторгаться в данный момент.
Незавершенная – это территория, в которую возможно вторжение в данный момент.
Принцип 2. Количество очков верной территории определяют из предположения, что на каждый сентэ-ёсэ ход противника вы должны отвечать, делая минимальную форму.



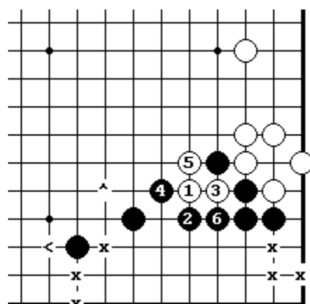
Фиг. 2
47-й чемпионат Европы
Hong Seul Ki 7д (Ю.Корея) - Шикшин И.5д (черные)
Черные сдались
Территория белых в левом верхнем углу и на правой стороне - верная. У черных верная территория в нижнем правом углу и на нижней стороне. Подсчитаем её.



Диа.1 Верная территория неподвержена вторжению и получается после проведения сентэ-ёсэ 1-10. X фиксирует границу территории. Сейчас у белых – 11 очков.

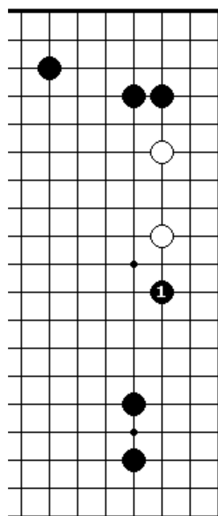


Диа.2 Проводим сентэ-ёсэ 1-6. Сейчас видно, что у белых 7 очков, с учетом пленного камня

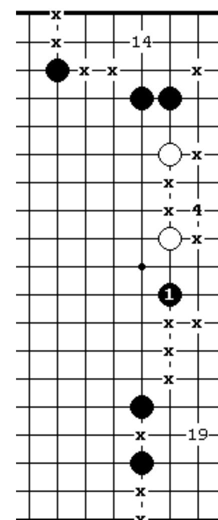


Диа.3 У черных верная территория на нижней стороне. Белые уменьшают ее ходами 1-6. У черных сейчас 20 очков. Кроме этого черные получили влияние, которое распространяет свою силу на сторону и в центр в направлении стрелок.

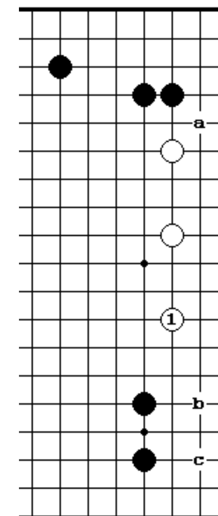
Принцип 3. Сила увеличивает, слабость уменьшает количество очков верной территории.



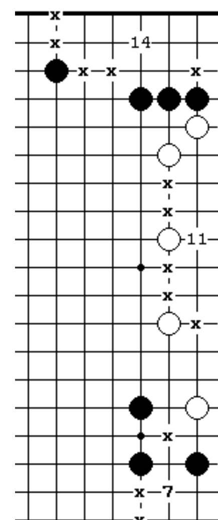
Диа.4 Сейчас белые на правой стороне слабы, поэтому можно предположить, что области черных на верхней и правой сторонах не изменяться. Сделаем оценку территории каждой сферы влияния.



Диа.5 Если предположить. Что соответствующие области установлены, то черные имеют 19 очков на правой стороне и 14 очков в правом верхнем углу. Белые имеют на правой стороне 4 очка. Белые слабы, поэтому они не могут рассчитывать на уменьшение черных территорий.



Диа.6 Сейчас белые сильные. Значит черным не приходиться рассчитывать на получение большой территории здесь. У белых есть сентэ «а» и «в», угрожая захватить нижний угол в «с».

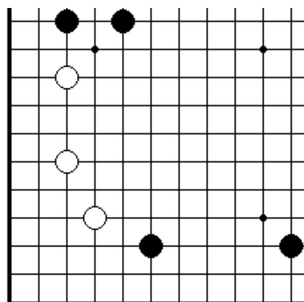


Диа.7 Сравнивая эту Диа. с Диа.6 мы видим, что территории должны быть пересчитаны. Верхняя область осталась без изменений, территория белых увеличилась на 7 очков, нижняя территория черных уменьшилась на 12 очков. Разница между диаграммами составила почти 20 очков. Это яркий пример того, что *сила увеличивает*, а *слабость уменьшает* количество очков верной территории.

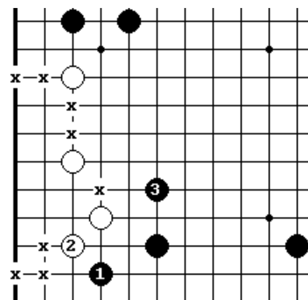
Незавершенная территория имеет качественную и количественную оценки.

Принцип 4 Качественная оценка отвечает на вопрос: целесообразно вторжение в данный момент или нет?
а) Если вторжение противника в данный момент является нецелесообразным, то незавершенная территория превращается в верную и рассчитывается по правилам последней.
б) Если вторжение возможно, то незавершенная территория может быть рассчитана по максимальному вторжению, то есть

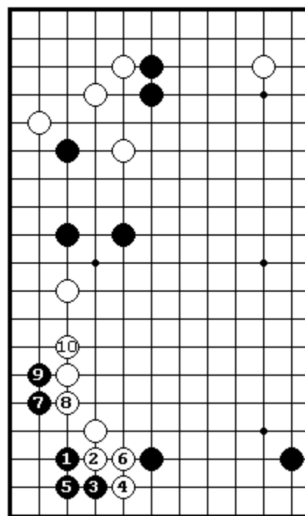
подсчитывается верная территория, которая останется после вторжения.



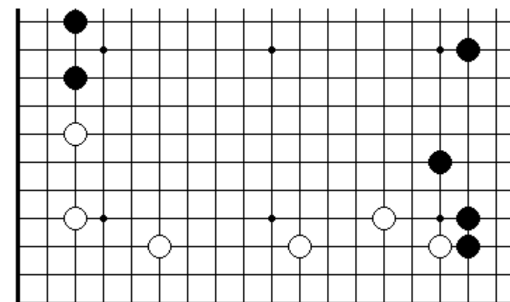
Диа.8 Белых имеют незавершенную территорию. Однако черным невыгодно вторгаться в сан-сан. Поэтому территория белых в данный момент является верной. Как ее подсчитать?



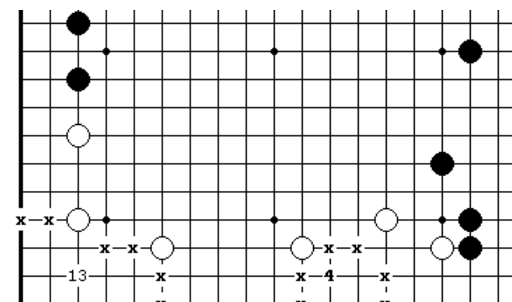
Диа.9 Черным лучше отыграть ходы 1-3. Тогда территория белых из незавершенной превращается в верную. XX показывают пограничную линию. Сейчас белые имеют 13 очков верной территории.



Диа.10 Если черные вторгаются в данный момент, то следует вариант 1-10. Сейчас баланс территории на нижней и левой сторонах в пользу белых, по сравнению с диа. 9. Кроме того, ввиду усиления у черных образовалась слабая группа на левой стороне. Читателю предоставляется самостоятельно разобраться в разнице балансов территории на диа.9 и диа.10



Диа.11 Как подсчитать территорию белых в нижнем левом углу и на нижней стороне?



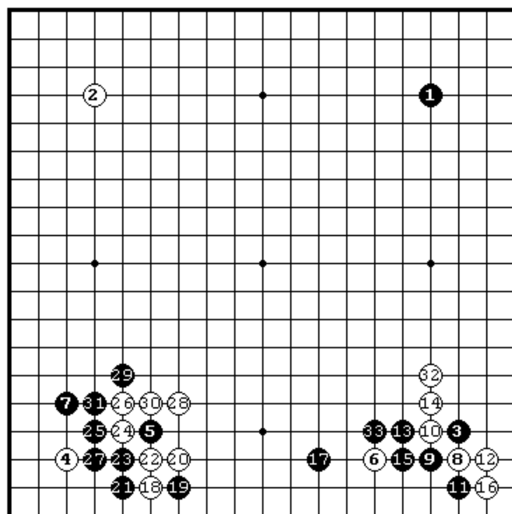
Диа.12 Отметим Х верную территорию. Благодаря наличию сильных двух черных камней на левой стороне территория белых в левом углу равна 13 очкам. Территория белых на нижней стороне - 4 очка. Кроме того, у белых на нижней стороне имеется незавершенная территория. Как ее подсчитать?

Диа.13 Если черные сюда вторгаются, то от незавершенной территории ничего не остается (т.е. она дает 0 очков верной территории). Другое дело, что черные сами не будут сюда вторгаться в данный момент, т.к. белые будут способны увеличить свои территории в углу и на нижней стороне.

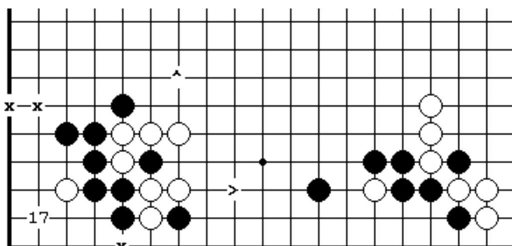
ТОЧКА 2. Оценка территории от плотности

Для оценки территории от плотности сделаем предположением, что одиночный камень (особенно в районе угла) стоит 5 очков.
Если вы получаете плотность, то ваш партнер получает территорию. Это философия Го.

Принцип 5. Количественная оценка, получаемая от плотности, равно количеству очков территории, полученных вашим партнером, плюс (минус) 5 очков за каждый лишний (недостающий) камень. Поясним на примерах.

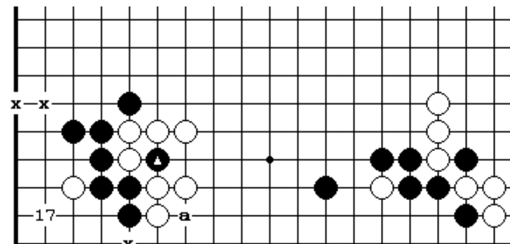


Фиг.3
Финал 5-го Кубка LG
С.Шикшина 1р (черные)
А.Динерштейн 1р (белые)
Белые выиграли 2,5 очка
Рассмотрим позицию после ч.33 и попытаемся дать количественную оценку белой плотности на нижней стороне.



Диа. 1 Черные имеют верную территорию в левом углу. Отмечаем X границы и считаем. Получаем 17 очков. Подсчитаем количество черных камней, окружающих эту территорию и белых камней, формирующих плотность. У черных – 9 камней, у белых – 8. У белых на один камень меньше.

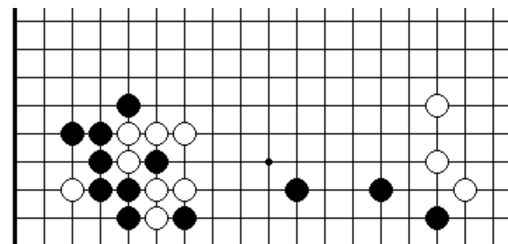
Количественная оценка плотности равна: 17 очков – 5 очков х 1 камень = 12 очков. Итак, для того чтобы компенсировать территориальные потери в углу белым надо получить от плотности 12 очков. Белая плотность распространяет свою силу вдоль стрелок на нижней стороне и в центр.



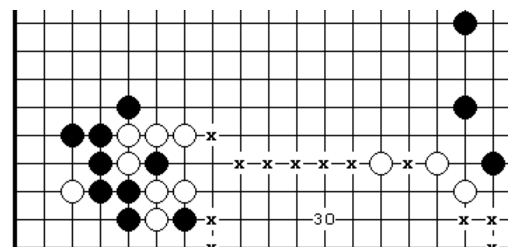
Диа.2 Если нет черного камня в пункте «а», то оценка плотности равна:
17 – 5 х 0 = 17 очков.
Если убрать еще и камень @ (отмеченный камень с треугольником), то оценка равна: 17 + 5 х 1 = 22 очка.

Т.е белым нужно было бы получить 22 очка от своей плотности, чтобы компенсировать территориальные потери в левом углу.
Помимо количественной оценки плотность имеет и качественную составляющую.

Принцип 6. Качественная оценка отвечает на вопрос:
- С какой целью создается плотность
- Как ее использовать в сочетании с другими камнями на всей доске.



Диа. 3 Если в правом углу было разыграно это дзесэки, то белая плотность слева становиться неэффективной. Белые не могут надеяться получить на нижней стороне много очков, потому что черные здесь сильные.



Диа. 4 Если в правом углу было разыграно это дзесэки, то белая стенка становиться очень эффективной и белые смеют надеяться на получение здесь 30 очков.

Если черные вторгнуться сюда, то борьба для них будет тяжелой.

Диа. 5 Ход черных
Как черным сыграть на нижней стороне с учетом белой плотности?

Диа. 6. Если выбрать ход ч.1, то хасами б.2 является идеальным ответом, так как хорошо работает и как расширение от плотности белых слева, и как хасами. Сейчас белые могут надеяться на получение более 15 очков на нижней стороне. Это неудовлетворительно для черных.

Диа.7 Черные играют сюда для того, чтобы ослабить действие белого хасами. Сейчас белые играют 2, чтобы укрепить угол и получить реальную выгоду здесь. Черные расширяются 3, чтобы уменьшить влияние белой плотности, но приобретения белых в углу полностью компенсируют эти потери. Диагональный ход белых в правом углу приносит им 10 очков угловой территории. Он также формирует базу для расширения своей территории. Ввиду этого, белые сейчас хотят получить только 6 очков от своей плотности на нижней стороне. (12 очков белая плотность -10 очков белых в правом углу + 4 очка черная группа на нижней стороне).

Диа. 8 Плотность белых действует по стрелке вдоль нижней стороне и должна принести 12 очков. Если белые распространяться в район камня @, то они могут построить реальное моё и увеличить свою территорию более чем на 10 очков. Далее, если белые прыгнут в «а», то снова увеличат территорию белых на нижней стороне ещё на 10 очков.

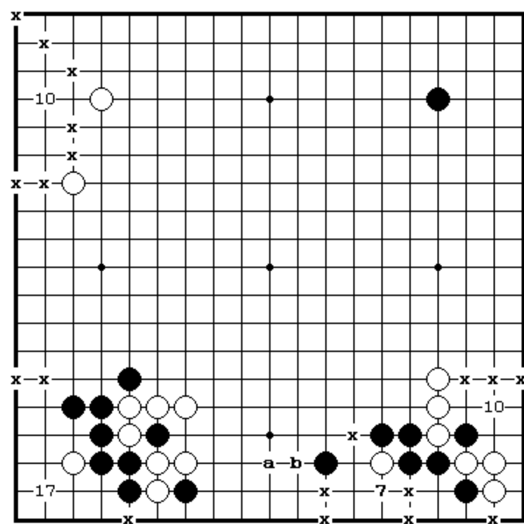
Диа. 9 Давайте рассмотрим, что произойдет, если черные первыми сыграют на нижней стороне. Допустим, что черные сыграли 1 и 3, а белые ответили 2 и 4. Сейчас плотность белых превратилась в верную территорию и приносит 9 очков. Однако, этот результат явно неудовлетворителен для белых, так как их территория неэффективна, т.е. за свои выставленные камни они не получают достаточно территории. Или ….

Диа. 10 Белые сыграли 1 и построили моё от своей плотности. Удар в плечо (катацуки) в таких случаях является блестящим приемом уменьшающим моё. Если белые играют 3-9, то опять территория белых будет неэффективной и черные полностью нейтрализовали влияние белой плотности. Как же белым нужно играть?

Диа.11 Нельзя стараться получать от плотности территорию. В первую очередь плотность нужно *использовать для атаки*. После ч.4 белые должны атаковать 5. Даже после

прыжка в центр 6 черные не будут чувствовать себя полностью в безопасности. Эта борьба будет вполне достаточной компенсацией за верную территорию черных в левом углу. Позднее белые могут ходом в «а» забрать нижнюю сторону.

Вернемся к Фиг.3 и оценим баланс территорий после б.34.



Диа. 12 Территория черных в левом нижнем углу равна 17 очков, на нижней стороне – 7 очков и камень в правом верхнем углу – 5 очков. Всего – 29 очков. Территория белых в правом нижнем углу дает 10 очков, в верхнем правом углу (в предположении, что это верная территория) – 10 очков, белая плотность на нижней стороне дает 3 очка верной территории (пойманный камень и возможность съесть другой черный камень). Всего у белых с учетом коми 6,5 очков – 29 очков. Баланс территорий – равный. И это справедливо, так как никто из партнеров не ошибся. Для того, чтобы получить от плотности больше очков, белые должны построить моё, сыграв расширение в «а» или прилипнув в «в».

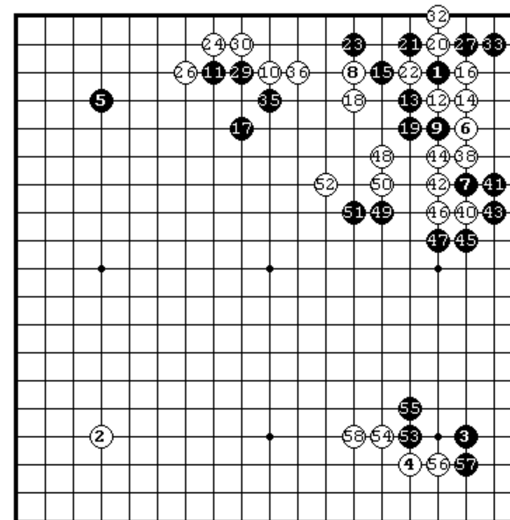
ТОЧКА 3. Оценка территории моё

Моё – это территориальное образование, которое содержит будущую потенциальную территорию.

Моё, как и плотность, имеет количественную и качественные оценки.

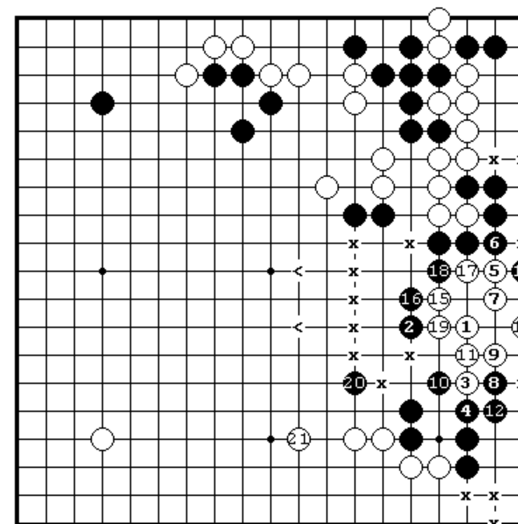
Принцип 7. Точная количественная оценка моё определяется по максимальному вторжению, точнее сколько верной территории останется после вторжения противника.

Принцип 8. Практически (если нет стандартного вторжения), количественную оценку моё можно получить из предположения, что верной территорией является половина моё.

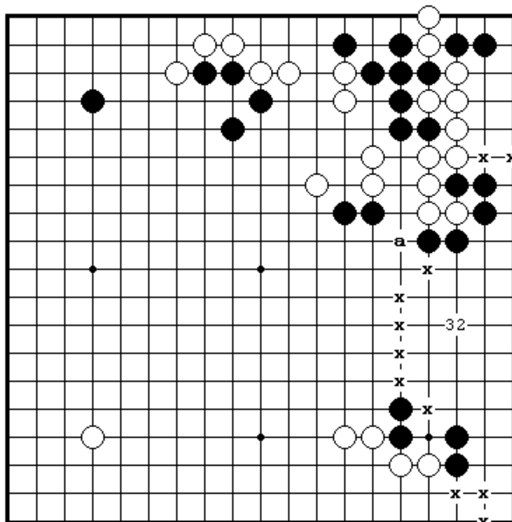


Фиг. 4
47-й чемпионат Европы 2003
И. Шикшин 5д (черные) – А. Динерштейн 1р (белые)
Черные выиграли 18,5 очков.

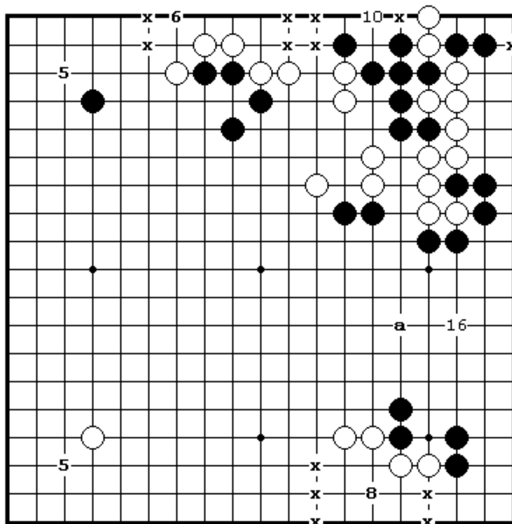
После б.58 черные имеют большое моё на правой стороне. Оценим это моё двумя способами: по максимальному вторжению и по условной половине моё.



Диа.1 Оценим моё по максимальному вторжению. Белые глубоко вторгаются 1. Черные запирают их на стороне вариантом 2-19. (Здесь возможны лучшие ходы, но я взял условный вариант, чтобы показать принцип 7 на практике). Черные отыгрывают сентэ 20. Белые обязаны защититься 21, иначе будет прилипание справа от 21 и двойное ханэ. Сейчас у черных образовалась верная территория в 16 очков. Кроме того, у черных плотность, которая развивает свою силу на центр в направление стрелок.



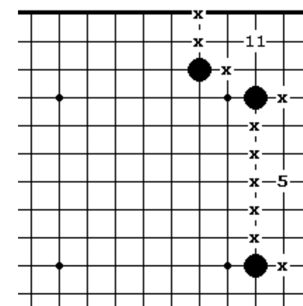
Диа. 2 Оценим моё по условной половине. Проведем пограничную линию моё с помощью X. Обычно линия проводится по крайним камням и с учетом сентэ ёсэ. В данном случае в пункте «а» имеется слабость. Поэтому *пограничная линия проводиться по крайним сильным камням*. Считаем, что это верная территория. Подсчет дает 32 очка. Значит количественной оценкой моё будет 32 : 2 = 16 очков. И первый и второй способы дают примерно одну и ту же оценку. Заметим, что на Диа.1 у черных более благоприятный результат, потому что они имеют верную территорию без слабостей и плотность, направленную в центр.



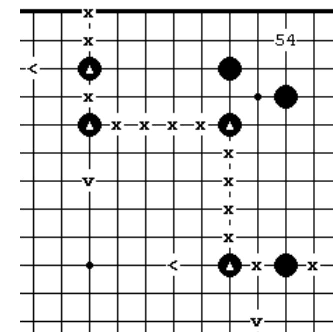
Диа. 3 Оценим баланс территорий на всей доске. У белых на верхней стороне- 6 очков, на нижней стороне- 8 очков, в левом нижнем углу- 5 очков и коми 6 очков. Всего – 25 очков. У черных на правой стороне моё – 16 очков, в правом верхнем углу 10 очков и в левом верхнем углу 5 очков. Всего - 31 очко. Черные ведут 6 очков из-за ошибки белых в верхнем правом углу. Сейчас ход черных. В партии они сыграли ч.59 на нижней стороне. Лучше сыграть в пункт «а» и получить верную территорию на правой стороне более 30 очков.

Принцип 9. Каждый ход на растяжку моё увеличивает ценность хода.

Покажем это.



Диа. 4 В углу черные имеют верную территорию в 11 очков. На стороне у них моё – 10 очков. Значит они имеют территорию на стороне 10 : 2 = 5 очков. Всего за три хода черные получили 16 очков. Если первые 2 хода стояли по 5 очков, то камень на стороне увеличил свою ценность и стал стоить 6 очков.



Диа.5 Пусть черным удалось поставить еще 4 камня @ и образовать формацию «крылья журавля». Теоретически эта структура оценивается в 54 очка. Подсчитаем среднюю ценность выставленных камней @. (54 – 16) : 4 = 7 очков. На самом деле, последний выставленный камень (иккен-тоби на верхней стороне) ценнее всех остальных и стоит 8 очков.

Два хода, которые образуют симари, стоят 10 очков, таким образом, каждый следующий ход – свыше 5 очков. С этой точки зрения, читатель должен видеть, что если сила симари полностью используется в своем развитии, то величина каждого последующего хода соответственно увеличивается. Например, если добавить камни по направлению стрелок, то каждый выставленный камень будет приносить более 10 очков.

Принцип 10. Качественная оценка моё отвечает на вопрос:

- Какой способ уменьшения должен быть выбран.

Существует 5 основных способов уменьшения больших территориальных образований:

1. техника уменьшение сверху (кеси)
2. стандартное вторжение

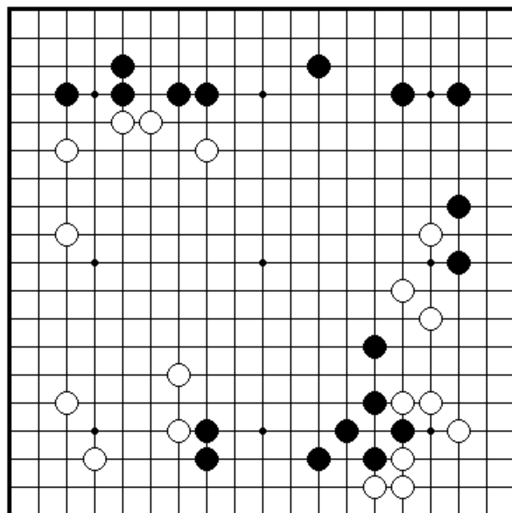
3. игра на границе сфер влияния
4. ёсэ-миру (техника зондирования)
5. нестандартное вторжение

Первые четыре техники совершенно безопасные. И только пятая техника требует тщательного расчета и в случае ее неудача партия скорее всего будет проиграна.

В этой книге нас будет интересовать в основном только первые две техники.

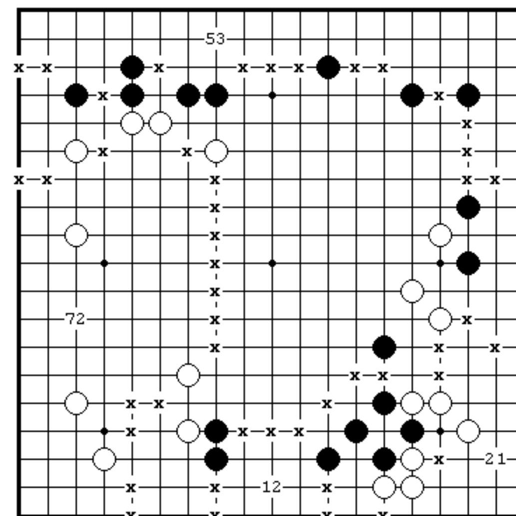
Техника уменьшения сверху опирается на три основных кирпичика:

1. баланс территории и влияния
2. глубину моё
3. возможность убегания из моё к своим камням (или выжить)

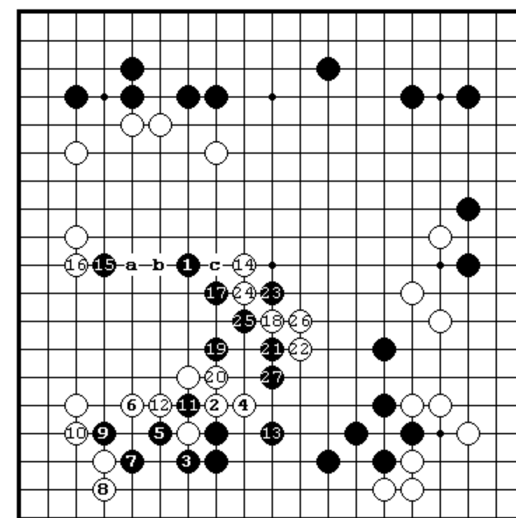


Фиг.5 Ход черных Миамото Наоки 9р(белые) – Фудзисава Суко 9р 8-й Дзюдан Белые на левой стороне имеют очень глубокое моё. Как черным его уменьшить до требуемых размеров.

.



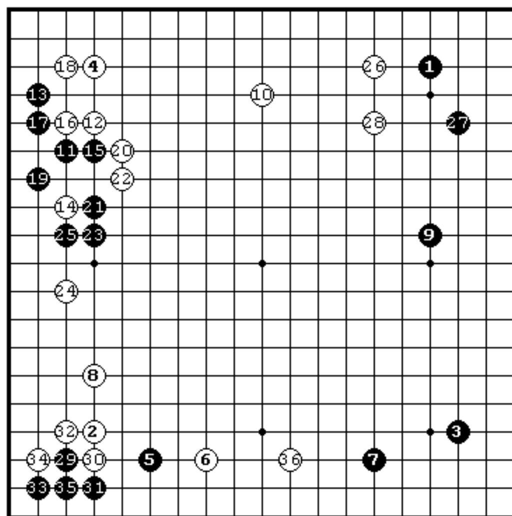
Диа.1 Сначала оценим баланс. У черных 12 очков на нижней и 53 на верхней сторонах. Всего у черных – 65 очков. У белых 21 очко в правом нижнем углу и 72 очка составляет моё на левой стороне. Значит условно можно считать 36 очков верной территории. Всего у белых – с учетом коми 63 очка. Баланс равны, поэтому нужно уменьшать сверху, но куда….



Диа.2 Правильным выбором является ч.1. Почему?

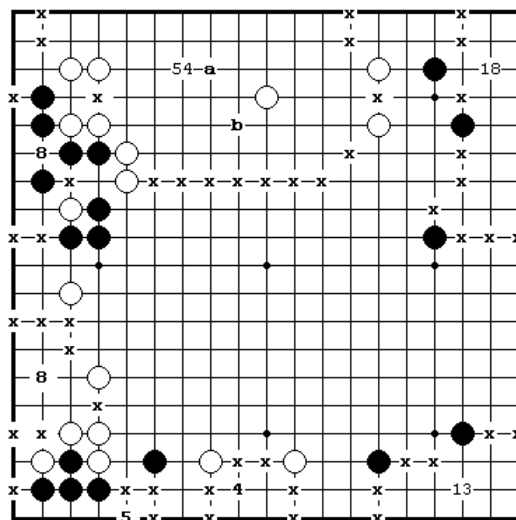
Во-первых, баланс территорий примерно равный, значит не требуется рисковать. Надо только выровнять баланс. Если на ч.1 б. «а», то ч.1 можно будет посчитать как кикаси и черные могут играть в другом месте. Кроме того, моё белых сократиться до требуемых размеров (менее 40 очков) территории. Во-вторых, моё белых очень глубокое, а значит глубоко вторгаться нельзя. Можно из него не выбраться. Например: если ч.1 сыграть в пункт «в», то это будет очень рискованно, так как черные после б. «с» будут иметь трудную борьбу. В-третьих, важно чтобы черные могли при необходимости убежать к своим камням. Например: если на ч.1 белые после сентэ ходов 2-13 играют блок 14, не пуская черных в центр, то черные способны убежать 15-27.

Если сейчас мы оценим баланс, то у белых на левой стороне осталось 33 очка и в правом нижнем углу 21. Всего с коми – 60 очков. У черных баланс не изменился – 65 очка. Черные впереди на 5 очков.

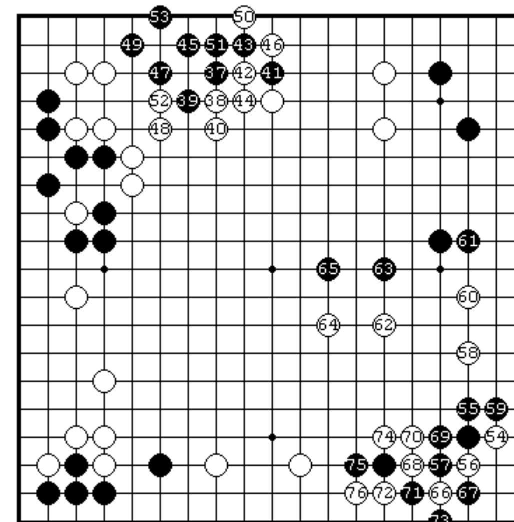


(1 – 36)

Фиг. 6
5-й Кубок LG
И.Шикшин 5д (черные) – И.Трунилин 5д
Белые сдались.
После б.36 возникла эта позиция. Белые имеют огромное моё на верхней стороне. Что делать черным?



Диа.1 Оценим баланс территорий. У черных –44 очка. У белых 8+4 +54:2 +6(коми) = 45 очков. Баланс равный и это понятно. Ошибок не было с обеих сторон. Моё белых достаточно глубокое, но сейчас есть стандартное вторжение в пункт «а» и если его не сыграть немедленно, то белые сыграют в пункт «в» и возьмут более 50 очков верной территории.



(39 – 76)

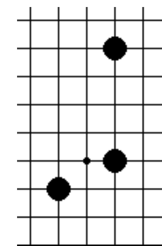
Диа.2 Продолжение в партии можно видеть на этой диа. Черные легко выжили при помощи стандартного вторжения, белые уменьшили правый нижний угол. Подсчитаем баланс. У белых на верхней стороне осталось 15 очков, на правой стороне 8 и на нижней стороне 11. Всего с коми 40 очков. У черных 5 очков в левом нижнем углу, 14 очков в правом нижнем углу, 20 очков в правом верхнем углу и 8 очков на левой стороне. Всего – 47 очков. После удачного уменьшения моё черные лидируют в партии на 7 очков.

Глава 2. Базовые структуры территорий

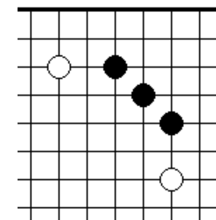
Для того, чтобы быстро и точно считать баланс территорий, надо знать оценки базовых структур территорий, которые часто встречаются в реальных партиях. Рассмотрим 25 основных территориальных структур и дадим им оценки. Все оценки нужно делать для черной структуры.

Задачи

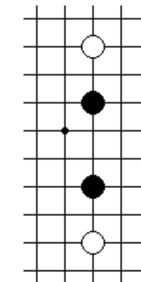
Задача 1



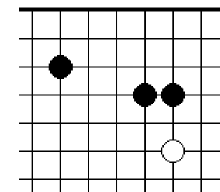
Задача 2



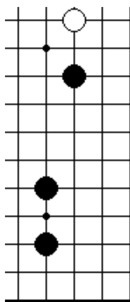
Задача 3



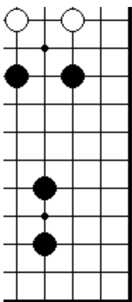
Задача4



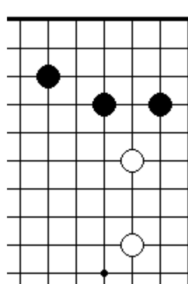
Задача 5



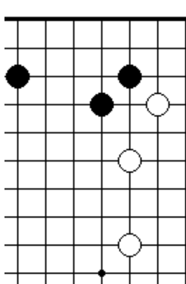
Задача 6



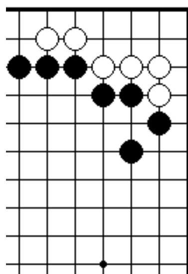
Задача 7



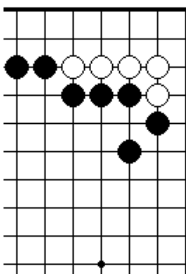
Задача 8



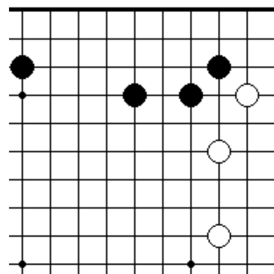
Задача 9



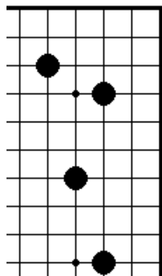
Задача 10



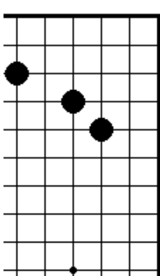
Задача 11



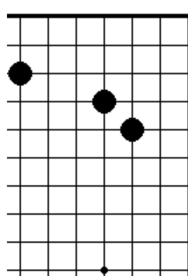
Задача 12



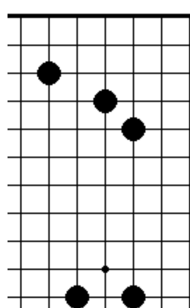
Задача 13



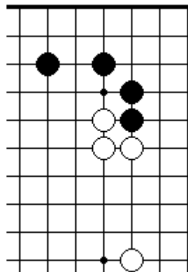
Задача 14



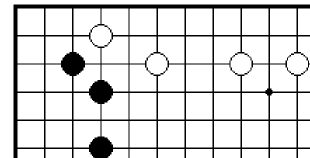
Задача 15



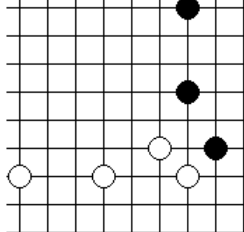
Задача 16



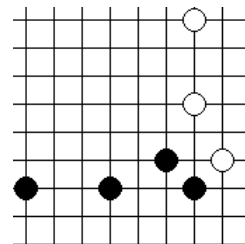
Задача 17



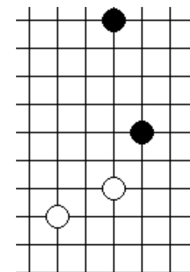
Задача 18



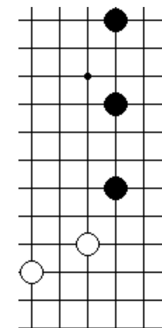
Задача 19



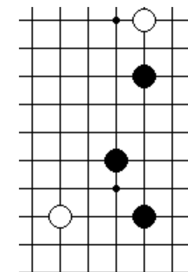
Задача 20



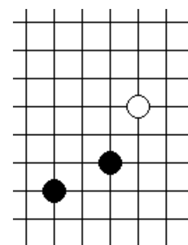
Задача 21



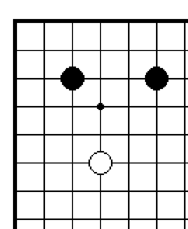
Задача 22



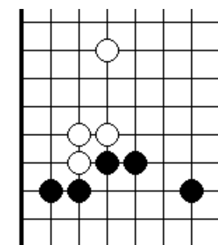
Задача 23



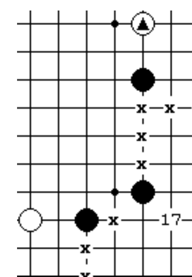
Задача 24



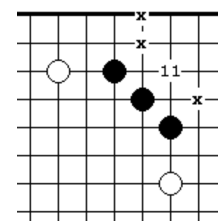
Задача 25



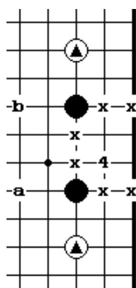
Ответы



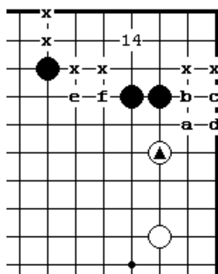
Ответ на задачу 1.
Черная структура дает 17 очков. По общему правилу: *«Сила увеличивает, слабость уменьшает»,* если бы белого камня @ не было, то черные имели бы здесь 19 очков. Кейма симари в углу стоит 10 очков.



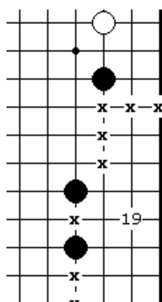
Ответ на задачу 2.
Это построение черных называется «точека». Основное свойство «точека» в том, что в него *нет вторжения.* «Точека» приносит 11 верных очков.



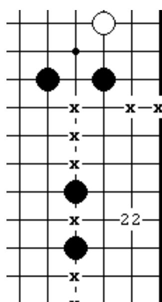
Ответ на задачу 3.
Черное построение называется «никкен бираки». Оно дает 4 очка. Основное свойство «никкен бираки» в том, что оно практически *строит базу* (2 глаза). Если у белых появятся камни @, то черным лучше сыграть в пункты «а» или «в» для защиты. Иначе может быть атака на «никкен бираки « черных.



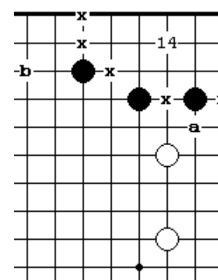
Ответ на задачу 4.
Черные потратили 3 хода для защиты угла. Это принесло им 14 очков. Заметим, что *границы XX прочерчены с учетом сентэ ходов белых*. При наличии @, белые играют сентэ б.«а» - ч.«в» - б «с» - ч.«х» - б.«d» - ч.«х». Далее следуют сентэ ходы белых в пункты «е» и «f».



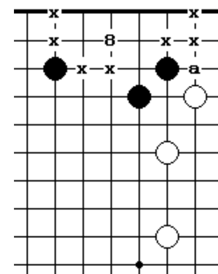
Ответ на задачу 5.
Территория черных является незавершенной. Но будем считать, что вокруг этой структуры черных *белые слабы* (т.е. белые не могут вторгаться). Тогда *территорию черных можно считать верной.* И ее можно оценить в 19 очков.



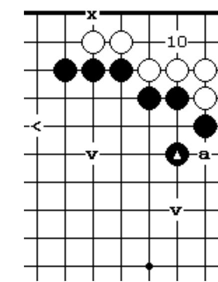
Ответ на задачу 6. В отличие от ответа 5 эту территорию черных можно практически считать верной (нужна большая внешняя сила белых для вторжения сюда). Она приносит 22 очка.



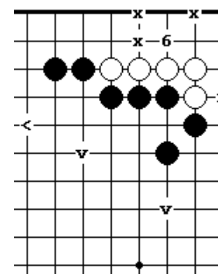
Ответ на задачу 7.
Как и в задаче 4 эту структуру черных можно оценить в 14 очков. Сейчас вторжения в угол черных нет. Для вторжения необходимы камни белых в пунктах «а» и «в».



Ответ на задачу 8.
При помощи сентэ белых проведем границу XX. Теперь видно, что базовая структура черных может быть оценена в 8 очков. Если черные успеют первыми сыграть в пункт «а», то их территория увеличить на 6 и будет равна 14 очков.

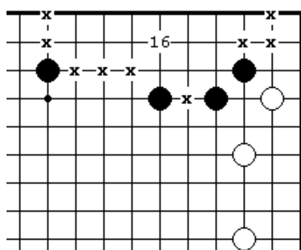


Ответ на задачу 9. Здесь была разыграна дзёсэки вторжение в сан-сан. В результате *белые получили 10 очков территории в углу, а черные получили плотность,* которая развивает свою силу в направлении стрелок. Ч. @, который строит форму «цапля» и завершает дзесэки, совершенно необходим. Без него у черных есть прилипание в «а», которое разрушает все построение черных.
Здесь у черных на один камень больше (7 черных и 6 белых камней). Значит, для компенсации потерь в углу черным нужно получить 10 + 1 камень х 5 очков = 15 очков. Скорее всего черные здесь получат больше, и с моей точки зрения эта локальная позиция предпочтительней для черных.

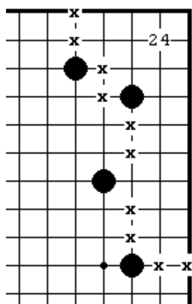


Ответ на задачу 10.
Белые вторглись в огейма симари черных в углу. В результате дзесэки белые получили 6 очков в углу, а черные –гигантскую плотность в направление стрелок. Для компенсации потерь в углу черным надо получить всего 16 очков (6 + 2 х 5). Любой ход черных в направление стрелок даст им 16 очков, а следующие ходы принесут им еще

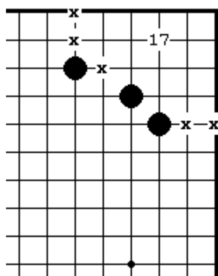
больше. Особенно, если черные будут играть их в сентэ, атакуя слабые группы белых. На мой взгляд у черных подавляющее преимущество в этой локальной позиции, поэтому вторжение нужно осуществлять во время, когда возникающее влияние черных белые смогут нейтрализовать.



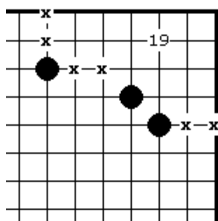
Ответ на задачу 11.
Опять, мы решаем задачу в предположении, что вторжения в структуру черных нет. Тогда эта территория будет верная и ее можно оценить в 16 очков.



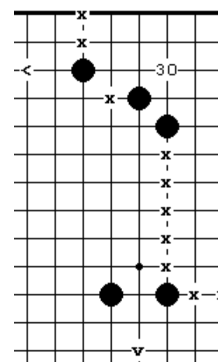
Ответ на задачу 12.
Сюда очень трудно вторгнуться, даже, при наличии внешней силы белых, поэтому эта территория верная и приносит черным 24 очка.



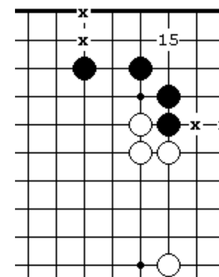
Ответ на задачу 13
Камень в хоси может закрыть угол с помощью кейма симари только тремя ходами, как показано на этой диа. В этом случае черные получают 17 очков территории.



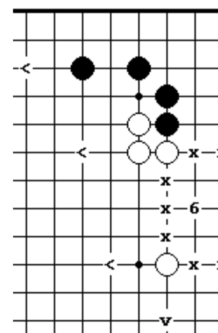
Ответ на задачу 14
Угол, закрытый с помощью огейма симари и косуми дает 19.очков. Однако он менее крепок, и при наличии белых камней вблизи этой черной структуры, возможно вторжение белых в угол.



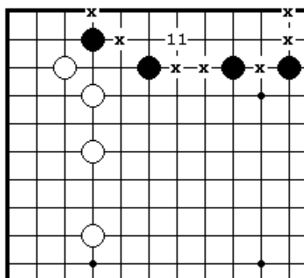
Ответ на задачу 15
Эта структура черных дает 30 очков верной территории. Кроме того, это структура обладает сильным влиянием, которое распространяет свою силу в направлении стрелок. Поэтому каждый добавочный ход будет давать более 10 очков.



Ответ на задачу 16
После розыгрыша известной дзесэки черные имеют 15 очков в углу.

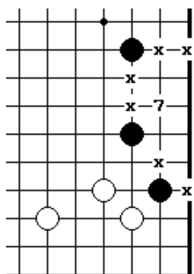


Диа.1
У черных в углу 15 очков, а у белых на правой стороне только 6 очков. Почему? Если мыслить только в терминах территории, то действительно черные имеют большое преимущество. Однако, если мыслить в плане возможного развития после дзёсэки, то черные имеют влияние только вдоль верхней стороне по стрелке, в то время как белые имеют потенциал в двух направлениях – в центр и вдоль правой стороне по стрелкам. Другими словами, будущие перспективы белых не должны оставаться вне наших оценок.



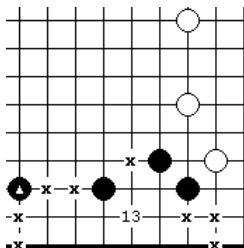
Ответ на задачу 17

Черная структура на верхней стороне очень крепкая. Однако, она приносит всего 11 очков территории.

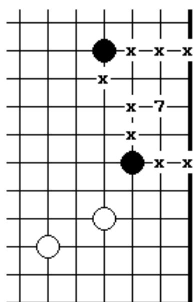


Ответ на задачу 18

Эта структура часто встречается в фусэках с камнем на хоси. Здесь разыграно хорошо известное дзесэки. Черные получают 7 очков верной территории.

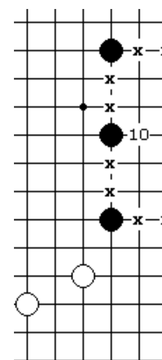


Ответ на задачу 19 Здесь сыграно то же самое дзесэки, как и в ответе 18. Однако черные добавили камень @ на нижней стороне. Теперь черные имеют 13 очков верной территории. Если у черные не играют камень @, то структура из 3-х черных камней дает 7 очков.



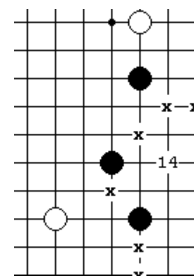
Ответ на задачу 20

Это другая часто встречаемая дзёсэки. Камни черных образуют гибкую фусэки форму, которая называется «дандан-гейма». Территорию черных можно оценить в 7 очков. Однако, надо всегда помнить, что при наличии силы белые могут легко вторгнуться в дандан-гейму.



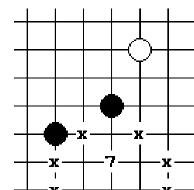
Ответ на задачу 21

Часто встречаемая в фусэки форма. Это – двойное «никкен-бираки». Просто « никкен-бираки» стоит 4 очка, а двойное – уже 10.



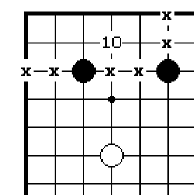
Ответ на задачу 22

Здесь черные сыграли симари от сан-сан с расширением на сторону. Эту структуру черных можно оценить в 14 очков. Если черные сыграют только симари от сан-сан без расширения на сторону, то симари будет давать 8 очков угловой территории.



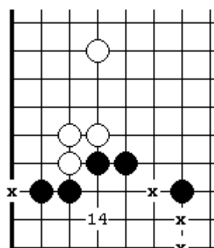
Ответ на задачу 23

Белые сыграли какари на черный камень в хоси. Черные построили симари. Теперь у черных в углу 7 очков. Если нет белого камня , то территория черных в углу равна 10 очкам.



Ответ на задачу 24

«Никкен бираки» от камня на сан-сан дает черным 10 очков. Одиночный камень в сан-сан дает 4 очка.



Ответ на задачу 25

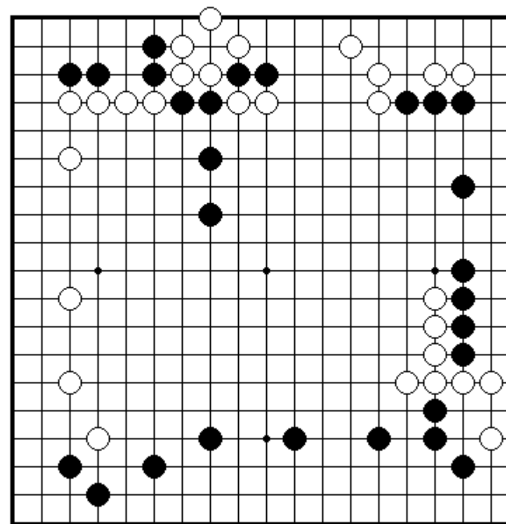
Это тоже дзесэки с прилипанием к огейма симари. В итоге черные имеют 14 очков верной территории.

Глава 3. Схема игрового анализа

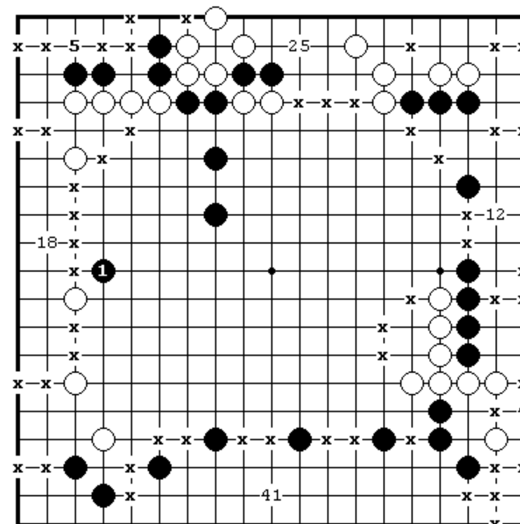
С уверенностью можно сказать, класс игрока напрямую зависит от его умения анализировать позицию во время партии. И насколько глубоко игрок понимает тонкости позиции, настолько он близок к победе. Анализ позиции базируется на хорошем комбинационном зрении и стратегическом чутье. Вот почему глубокий, адекватный анализ под силу высоким любительским данам и профи.
У каждого сильного игрока своя творческая лаборатория анализа, но основные этапы общего анализа позиции я попробую выделить, оформив его в виде схемы из 7 пунктов в порядке их приоритета..

1. оценка баланса
2. срочные ходы
3. сентэ
4. атака и защита
5. большие точки фусэки
6. контроль центра
7. большие и малые образования

<u>Оценка баланса</u> нужна для того, чтобы определить дальнейшую стратегию игры. Если вы проигрываете по балансу территории, то скорее всего у вас хорошее внешнее влияние (если вы не делали грубых ошибок, то по философии го *один игрок получает территории, а другой должен получить влияние*). Тогда вы должны играть активно: вторгаться, атаковать, резать, используя свою плотность. Если вы выигрываете по балансу территорий, тогда вы должны играть понадежней: защитить свою слабую группу или провести ёсэ от своей слабой группы, не вторгаться, а играть на уменьшение территории противника, например с помощью косуми или иккен-тоби.



<u>Диа.1</u> Ход черных
Как играть черным: надёжно или активно?

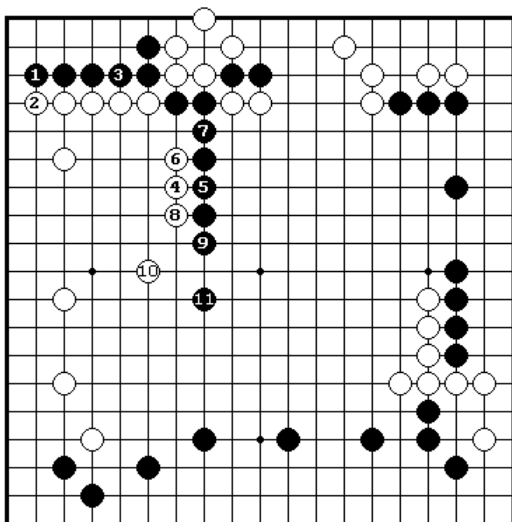


<u>Диа.2</u> Подсчитаем баланс территорий по правилам, указанным в главе 1. На нижней стороне черные имеют 41 очко, на правой стороне –12 очков и в левом верхнем углу – 5 очков. Все территории черных *верные,* поэтому их легко подсчитать, применяя правила:

- граница проводится с помощью сентэ ёсэ
- сила величивает, слабость уменьшает количество очков

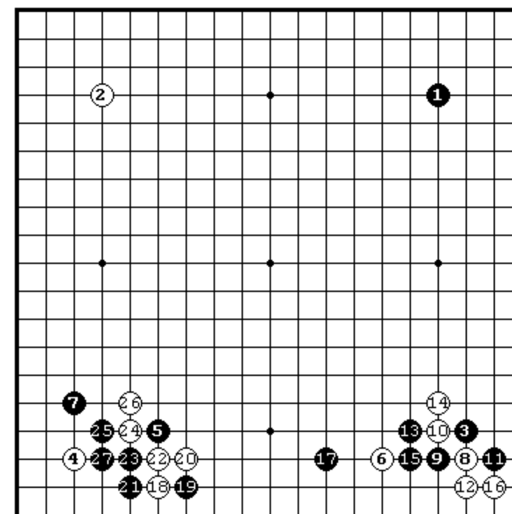
И так, у черных всего 58 очков.
Белые имеют 25 очков верной территории на верху, 4 очка на правой стороне и незавершенную территорию на левой стороне. У черных в в центре имеется слабая группа, поэтому в данный момент они вторгаться на левую сторону не будут. По правилу: незавершенная территория становиться верной, если вторжение в нее в данный момент нецелесообразно, белые имеют здесь 18 очков. Всего у белых с учетом коми 53 очка.

Баланс территорий в пользу черных. Поэтому они должны играть надежно, защищая слабую группу. Однако, надо всегда стремиться делать двух плановые ходы. Например, защитить свою слабую группу и одновременно уменьшать территорию белых на левой стороне. Этим требованиям отвечает ч.1, который и был сделан в партии.

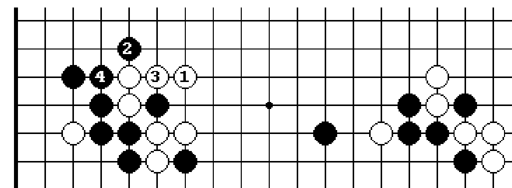


Диа.3 Если черные не играют ч.1 на Диа.2, а играют 1 на этой Диа., то ходом 2 белые выиграют сентэ, а затем проведут атакующую последовательность 4-11. Черные сыграли жадно, получая очки в углу. Тогда черные получили шанс атаковать черных и выйти по балансу вперед. Сейчас черных на левой стороне получили 34 очка и они ведут в партии около 10 очков.

Срочные ходы - это 1. взятие разрезающих камней, 2. снятие с доски камней, пойманных в сите, 3. создание или ограничение адзи. Именно в таком порядке (приоритете) следует проводить анализ срочных ходов. Взятие разрезающих камней – это самый большой ход на доске в любой момент времени и он должен быть сделан незамедлительно, практически независимо от следующего хода. Снятие с доски камня, пойманного в сите, следует делать сразу же как у вас появилось такая возможность.
Адзи, как правило, подчеркивает слабые формы противника при помощи сентэ ходов. Однако, адзи возникает не часто и требует блестящего комбинационного зрения. Ограничение адзи – ход в готэ. Но его нужно делать как можно быстрей. И ещё. При ограничении адзи не нужно делать каких-либо двухплановых ходов. Лучше строго ограничить адзи (например, тупое уменьшение дамэ или защита своей слабости).

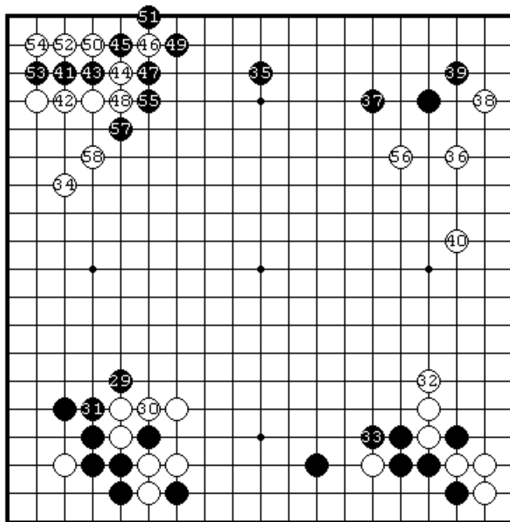


Диа.4
Эта позиция возникла в партии С. Шикшина (черные) – А. Динерштейн после ч.27.
Куда играть белым?

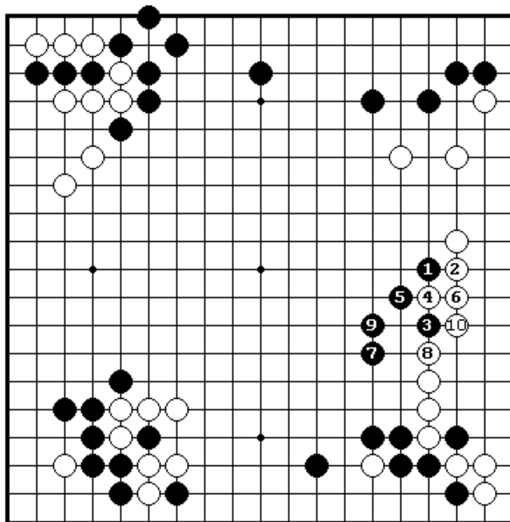


Диа.5
Конечно, белые должны захватить разрезающий камень ходом б.1. Это самый большой ход в данный момент. Черные продолжили 2-4, улучшая форму и получая контроль над левой стороной.

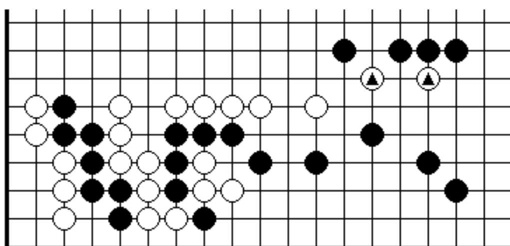
Анализ сентэ ходов , в первую очередь, проводиться для стратегических сентэ ходов с тем, чтобы партнер не смог построить большие зоны или, наоборот, они помогали бы вас в построении большой зоны и т.д. Также, в этом пункте могут быть рассмотрены сентэ хода на построение или разрушении формы, различные кикаси и т.п.



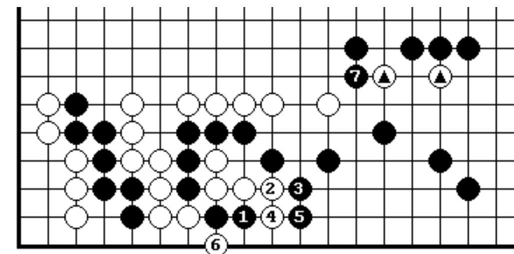
Диа. 6
Опять вернемся к партии С.Шикшина–А.Динерштейн после ходов 32-56.
Белые сыграли сентэ ход 32 на улучшение своей формы. Черные ответили 33 для того, чтобы строго ограничить адзи белого камня. Сейчас белые сыграли 56 для построения моё на правой стороне. Какие стратегические сентэ ходы должны сделать черные?



Диа.7
Черные провели красивую сентэ последовательность стратегических ходов, которая на позволила белым построить большое моё на правой стороне.



Диа. 7 Как черным улучшить свою форму на нижней стороне в сентэ, чтобы успеть отрезать белые камни @?



Диа.8
Надо пожертвовать еще один черный камень согласно поговорке: *«Сколько у пожертвенных камней дамэ, столько ходов мы делает в сентэ, не считая атари* (каждое атари дает нам еще один сентэ ход). Мы добавили ч.1. Сейчас у двух черных камней 3 дамэ. Значит мы имеет три сентэ хода. Мы сыграли 3 и 5 в сентэ и еще имеем здесь ко-удар. После этого черные отрезают два белых камня @, имея хорошие формы на нижней стороне.

Анализ атаки и защиты очень важная часть общего анализа. Почему? При атаке вы получаете очки в сентэ. Когда вы защищаетесь, то не даете противнику получать очки в сентэ на атаке вашей слабой группы. Существует 5 основных типов атак:

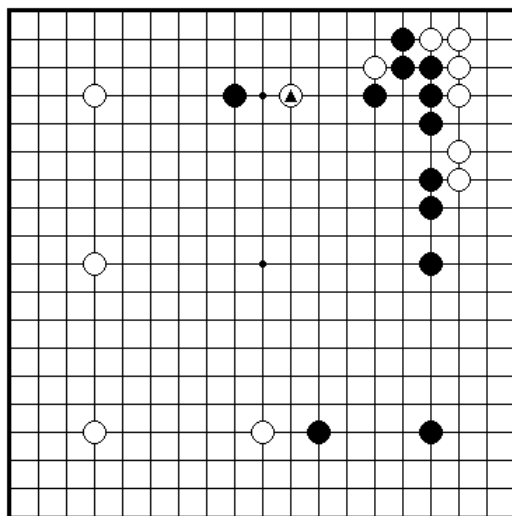
1. прямая атака
2. косвенная атака
3. двойная атака
4. борьба бегущих групп
5. разрезания.

У каждого типа атаки своя философия, свои технические приемы. Например, при прямой атаке нужно утяжелить камни противника при помощи сентэ ходов (если это возможно), выбить базу и гнать в направлении к своей плотности или в большую территорию противника. При этом при помощи кейма ходов (или других атакующих ходов) получать территориальное образование.
Защита, также необходима. Нельзя атаковать слабыми группами. Сначала надо защититься, набрав силу, а затем атаковать. При чем нужно постараться защититься в сентэ, если это возможно, или уж в готэ, но с продолжением, подготавливая вторжение или другие сентэ ходы на убийство группы или большое ёсэ.
Анализ атаки включает в себя:

- определение типа атаки с тем, чтобы выбрать стратегию и технические приемы
- определение направление атаки. Анализ пограничных зон.

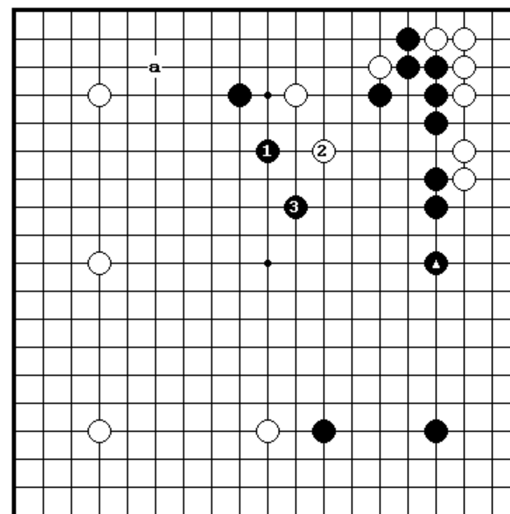
Если в пограничной зоне есть ваша слабая группа, то нельзя гнать противника на эту слабость, а надо атаковать так, чтобы усилить свою слабую группу. Если в пограничной зоне есть вторая слабая группа противника, то нужно гнать первую слабую группу на вторую.

- Нужно видеть результаты атаки. Результатами атаки является получение территории или разрушение территории противника, построение плотности или нейтрализация плотности противника, контроль центра (например, построение центрального моё). Если вы не видите результатов атаки, то атаку следует отложить в данный момент.

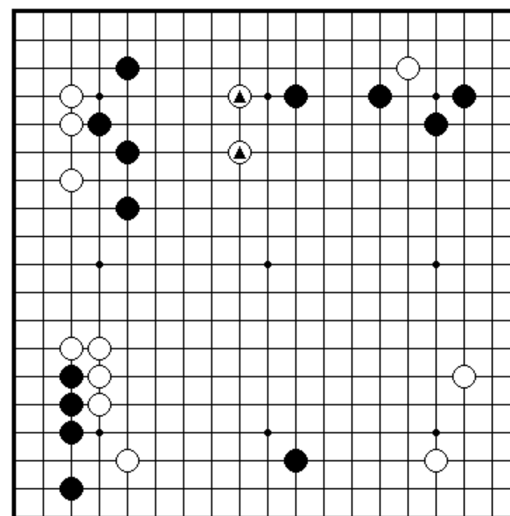


Диа.9
Ход черных
Как им атаковать белый камень@?

Диа.10 *Рассмотрим граничные условия*. Одиночный черный камень на верхней стороне - сильный. Он может получить базу, сыграв в «а» или убежать в центр. Также черные имеют крепкую стенку на верхней стороне. У черных на доске нет слабых групп. *Определим тип атаки.* Очевидно, что это прямая атака. При прямой атаке надо вышибить базу и гнать в направление своей стенки с помощью кеймы, получая позади кейма ходов территориальное образование. Значит лучшим направление атаки будет гнать белых на свою стенку. *Какие результаты атаки мы получим?*

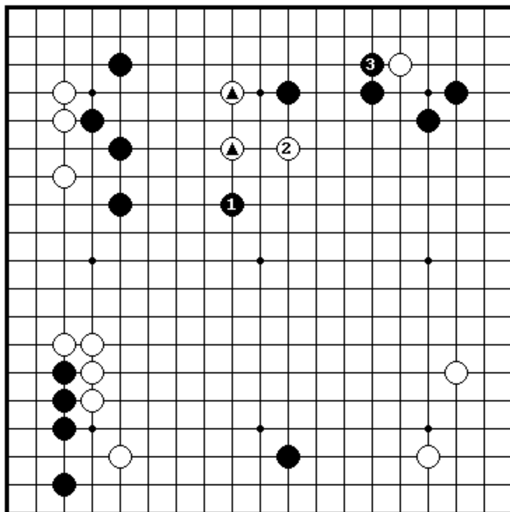


Скорее всего после ходов ч.1-3 белые будут захвачены из-за мощной стенки черных, включая ч.@. Но если предположить, что белые выживут, то черные все равно получат, благодаря ходам1-3, контроль центра, а следовательно могут играть с развязанными руками по всей доске (на верхней, левой и нижней сторонах).



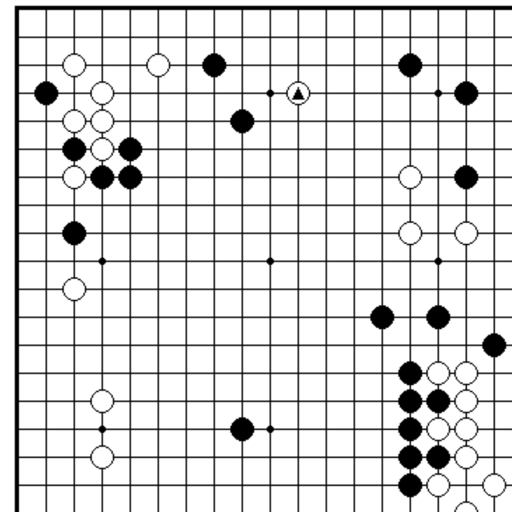
Диа.11
Ход черных.
Как черным атаковать два белых камня @? Обратите внимание на 4 черных камня слева и одиночный белый камень в правом верхнем углу.

Диа.12 *Рассмотрим граничные условия.* У белых на верхней стороне имеется слабая группа из двух камней и одиночный камень в правом верхнем углу, который обладает адзи и может выжить. У черных на верхней стороне слева имеются четыре камня, которые еще не имеют базы. Справа в углу у черных – достаточно крепкая группа.

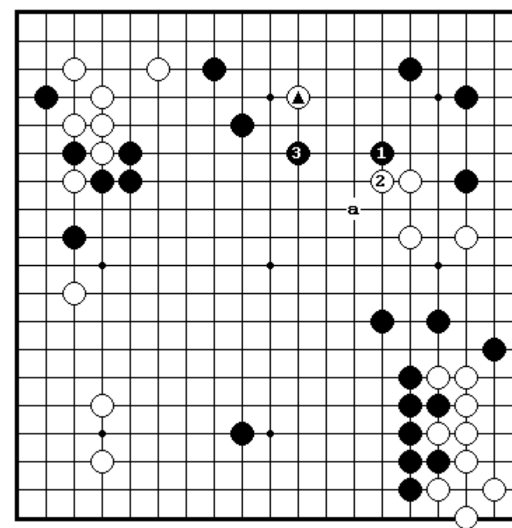


Определим тип атаки. У 4-х черных и 2-х белых камней нет базы. Это борьба бегущих групп в центр. Философия учит, что при борьбе бегущих групп в центр нужно:
- бежать впереди слабой группы противника
- делать накрывающий ход, который усиливает свою группу и атакует группу противника.

Прикинем результаты атаки. В результате атаки ч.1 и строгого ограничения адзи ч.3 (это срочный ход, который имеет высший приоритет) черные получат контроль над центром и территорию в правом верхнем углу. Проверим этот план балансом. У белых в правом нижнем углу 10 очков, в левом верхнем углу 10 очков и на левой стороне 12 очков (это незавершенная территория, но черные в данный момент вторгаться на могут из-за слабости в центре). У белых всего с учетом коми 38 очков. У черных 10 очков в левом нижнем углу и 28 очков наверху. Всего – тоже 38. Поэтому, атака проведена успешно и позиция черных выглядит предпочтительней. Запомните правило: *«Анализ нужно делать до лучшей позиции»*. Здесь мы получили лучшую позицию, поэтому можем быть удовлетворены результатами атаки. Лучшая позиция – это та позиция, которая Вам нравиться (чувствуете, что выиграете) или раньше Вы ее получали.



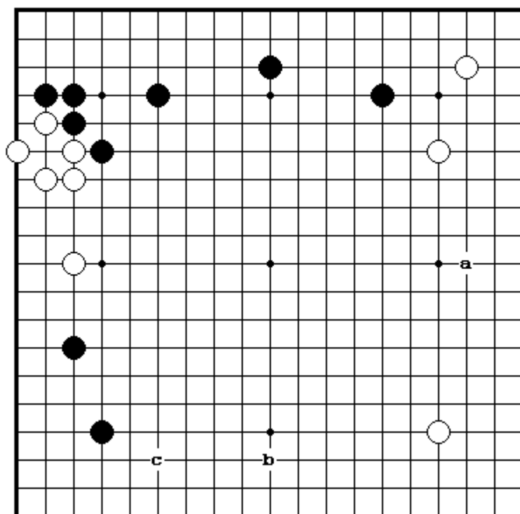
Диа.13
Ход черных
Белый @ только, что вторгнулся на верхнюю сторону. Как черным атаковать его?



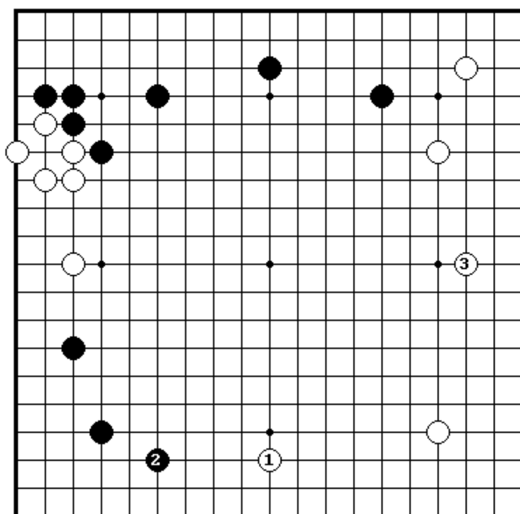
Диа.14
Группы черных справа и слева сильные. У белых на правой стороне имеется слабая группа из 3-х камней. Это косвенная атака, когда атакуется более сильная группа противника с тем, чтобы набрав силу, обрушиться на более слабую. Результатом атаки будет построение центральной плотности вариантом 1-3 (при случае захват белого камня на верхней стороне) или атака 3-х белых камней на правой стороне, если на ч.1 белые прыгнут в 3, а черные сыграют в «а».

К *большим точкам фусэки* относят построение симари, точки около форовых камней на стороне и малые расширения на стороне. Обычно анализ этих точек проводят в фусэки. Очень важно занять как можно больше этих точек. Для этого нужно делать анализ и

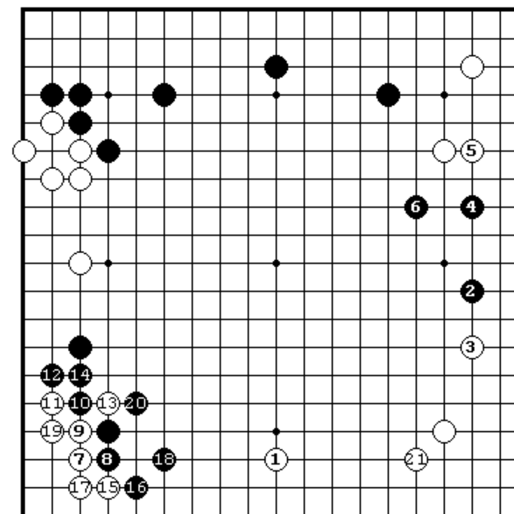
постараться занять одну или несколько больших точек в сентэ или в готэ, но с продолжением. На этой стадии игры и на любой другой действует правило*: «Если хочешь занять две миайные точки, то первую ты должен занять в сентэ, другую в готэ».*



Диа.14
Ход белых
Какую большую точку фусэки «а», «в» или «с» занять белым?



Диа.15
Правильным является ход б.1. Если черные огораживают угол ходом 2, то б.3 забирает вторую большую точку.



Диа.16
Если на ч.1 белые отвечают 2, то после ходов 3 и 5, белые в сентэ вторгаются в угол 7-20, а затем защищают правый нижний угол б.21. Сейчас они впереди по балансу территорий.

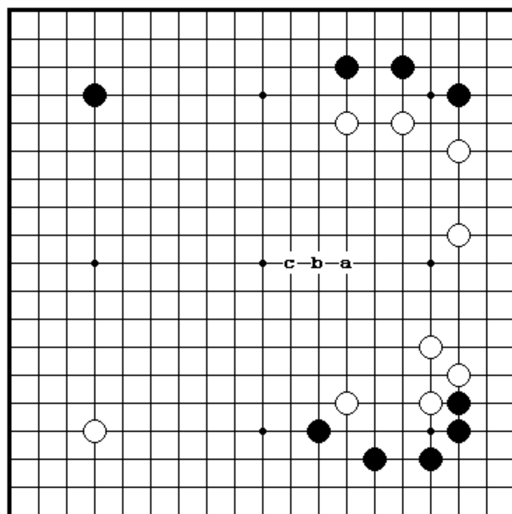
Контроль центра предполагает, что большая часть центра контролируется камнями одного цвета. Если вы контролируете центр, то из любого места доски доски вы можете убежать в центр к своим камням. *«Поннуки в центр стоит 30 очков».*

Анализ больших и малых образований является очень важной частью общего анализа. Анализ предполагает создание своих и разрушение больших зон противника. Существует 5 основных способов уменьшения больших зон:

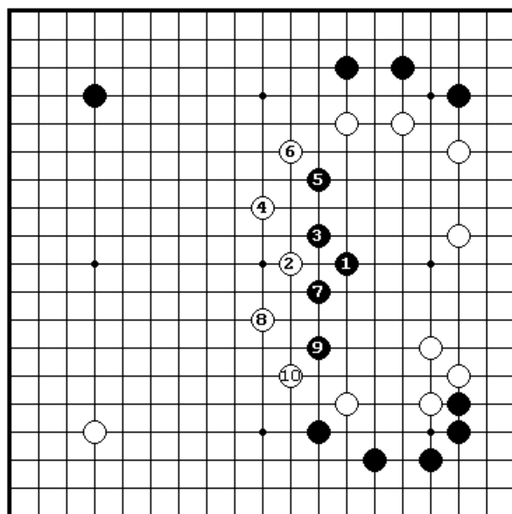
- Игра на границе сфер влияния
- Уменьшение сверху
- Стандартные вторжения
- Ёсэ-миру
- Утикоми (нестандартные вторжения)

На вопрос: «Какой из этих способов уменьшения зон выбрать?» должен ответить этот анализ, исходя из баланса территорий.
Малые образования уменьшаются, как правило, при помощи стандартных вторжений. Для этого нужно вести картотеку стандартных вторжений. Очень важно видеть результаты вторжений с тем , чтобы оценить конечный баланс территорий и слабости полученных форм. Если будет неудовлетворительный баланс или

слишком много слабостей в формах, то следует выбрать другое вторжение или другой стратегический план. В этом состоит суть *основного метода анализа - метода сравнения.*

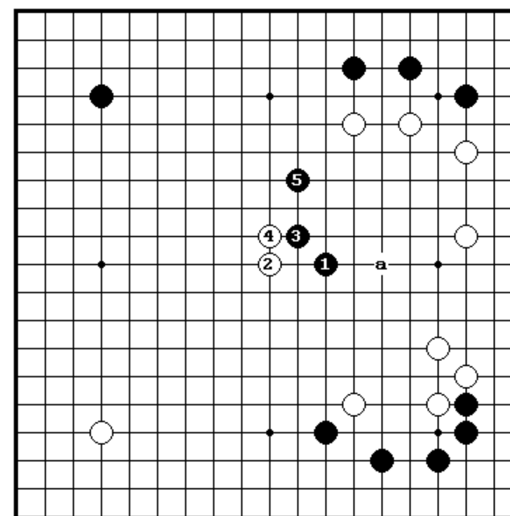


Диа.17
Ход черных
Белые имеют очень глубокое моё на правой стороне. Из какой точки «а», «в», или «с» черным следует уменьшать моё белых?

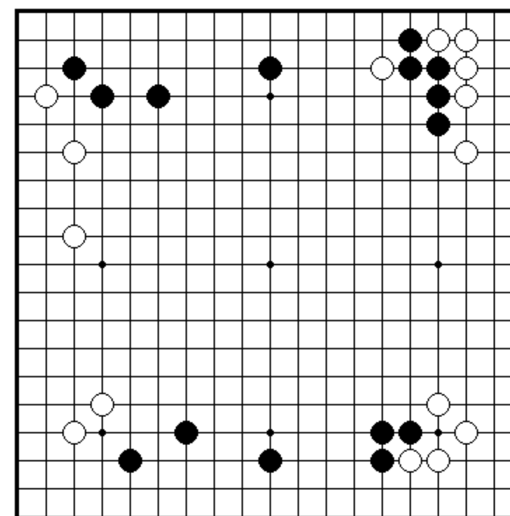


Диа.18
На выбор способа уменьшения моё действует 3 фактора: баланс, глубина моё и возможность убежать (выжить). У черных 14 очков в правом верхнем, 19 очков и правом нижнем и 5 очков в левом верхнем углах. Всего –38 очков. У белых моё на 50 очков (значит 25 верной территории). Всего -36 очков. Однако, если черные не уменьшают моё, белые сыграют в пункт «в» на Диа.17 и получат 50 очков верной территории. Поэтому черным необходимо уменьшать моё белых. Ч.1 – не верный ход. Б.2 накрывает его и

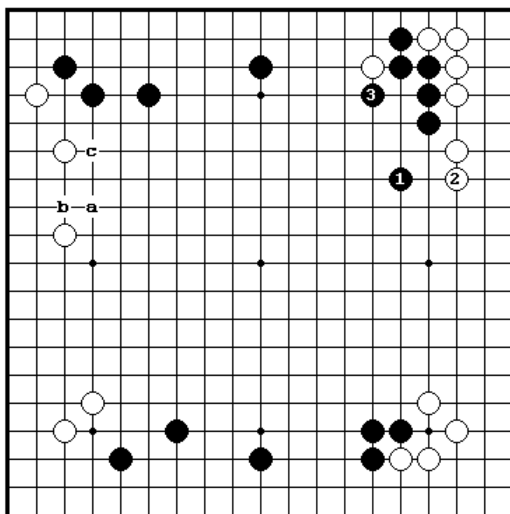
черным трудно будет убежать или выжить. Кроме того, белые получили стенку в центре и контролируют центр. Даже, если черные и выживут здесь, белые способны получить 15 очков от моё. Плюс левый нижний угол, плюс коми, плюс белая плотность в центре позволит белым лидировать в партии.



Диа.19
Ч.1 – правильный ход. Если белые блокируют 2, то они не могут поймать черных. Если белые защитятся на «а», то ч.1 будет кикаси и они могут играть в другом месте доски. После защиты в «а» белые не могут иметь больше 20 очков от моё, а это означает, что черные выровняли баланс территорий.

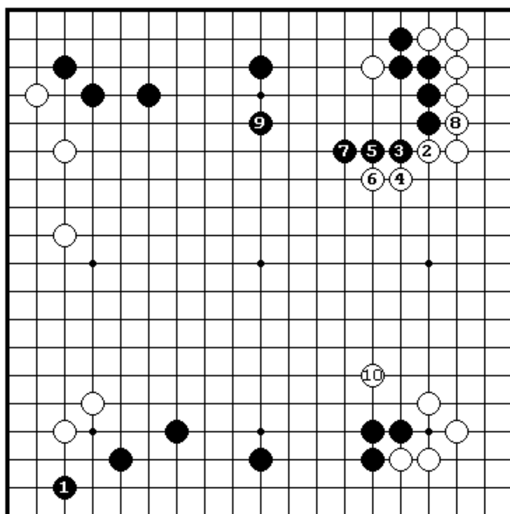


Диа.20
Ход черных
У черных на верхней и у белых на правой сторонах имеется моё. Как черным продолжить игру?



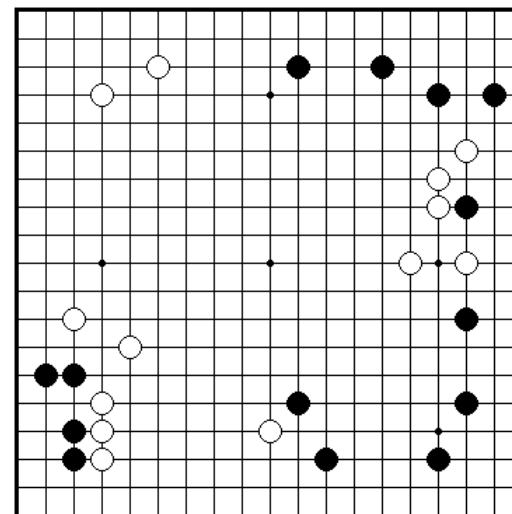
Диа.21

Ч.1 – правильный ход. белые вынуждены защититься 2, иначе черные сами прилипнут в 2. Затем ч.3 ликвидирует все адзи. Позднее черные могут сыграть вариант ч. «а», б. «в», ч. « с» и построить большое моё наверху. Ч.1 – это ход на границе сфер влияния черных и белых. Это совершенно безопасный ход. Однако, он приносит двойные очки: себе строит, а у белых отнимает.



Диа.22

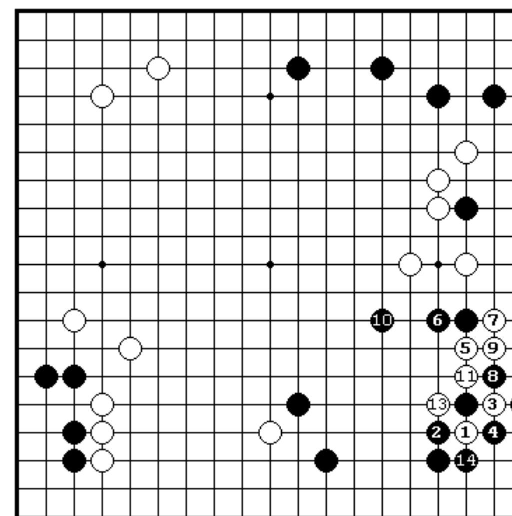
Если черные не играют на границе сфер влияния, а играют например ч.1, то белые сами сыграют здесь 2-8, а затем могут построить моё ходом 10.



Диа.23

Ход белых

У черных в правом нижнем углу на основе кейма симари образовалось моё. Как белым осуществить стандартное вторжение в кейма симари?

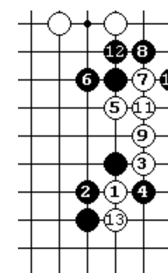


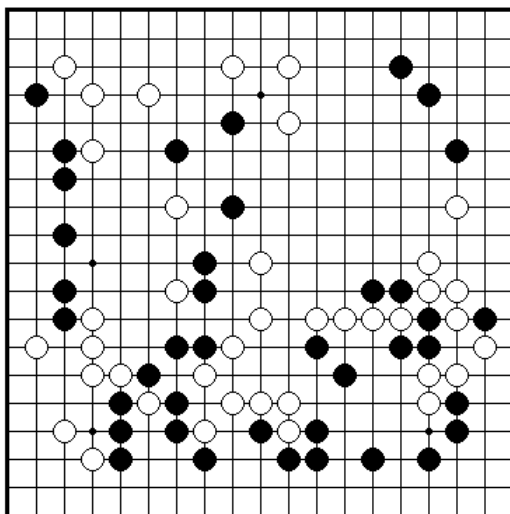
Диа.24

В результате стандартной последовательности ходов 1-14 белые осуществили вторжение в угол.

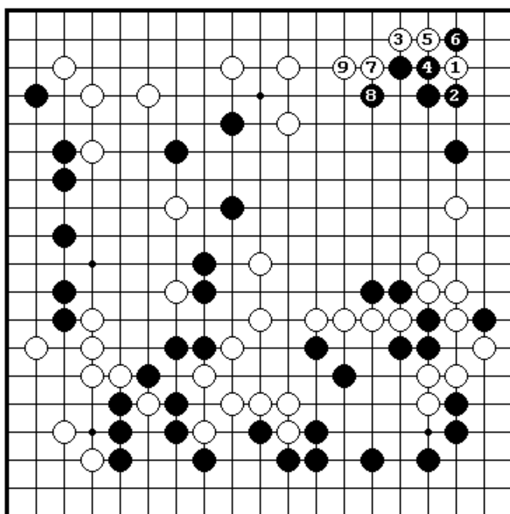
Диа.25

Если на б.7 черные отвечают 8 сюда, то после б.13 у черных развал.

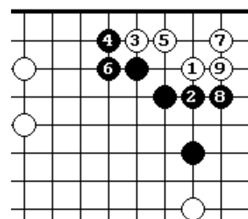




Диа.26
Ход белых
Как осуществить вторжение в малое образование черных в верхнем правом углу?



Диа.27
Б.1 – верный ход. Черные блокируют на 2. Если на б.3 черные играют 4, то белые ходами 5-9 значительно уменьшают территорию черных в углу.



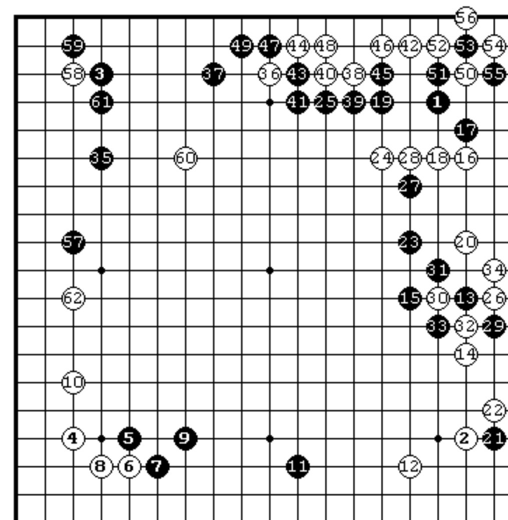
Диа.28
Если на б.3 черные отвечают 4, то белые способны выжить в углу.
Отметим, что во время партии найти такие вторжения трудно. Нужно вести картотеку таких вторжений, в которую следует заносить новые вторжения

В заключение можно отметить, что игрок должен быстро (мгновенно) выбирать план игры при помощи интуиции и опыта. Это - *интуитивный анализ*. Затем следует *логический анализ* на основе общей схемы анализ. Здесь вы логически должны подтвердить то, что придумали интуитивно или отбросить этот план. Логический анализ занимает много времени, хотя при достаточной тренировке время анализа может быть значительно сокращено.
В результате интуитивного анализа у вас появился план. Вы его проверяете логическим анализом до *лучшей позиции.* Лучшая позиция – это позиция, которая возникает у вас в голове после мысленного розыгрыша придуманного стратегического плана и которая вам нравиться. Если придуманный план вам не нравиться (например, баланс территорий не в вашу пользу), то нужно найти другой план игры и снова проверить логическим анализом до лучшей позиции.

Глава 4. Анализ в действии

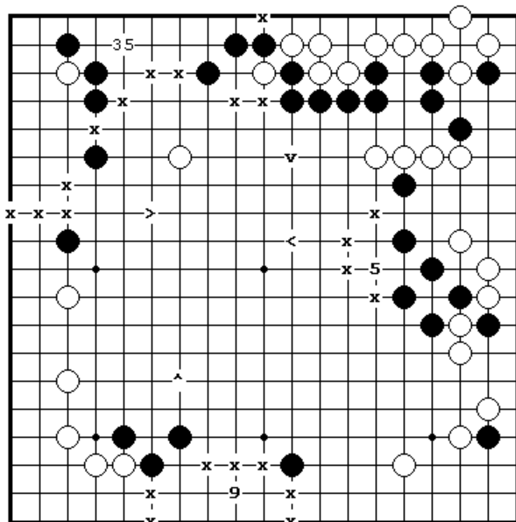
Рассмотрим 6 партий, сыгранных российскими мастера (моими учениками) на турнирах высшего уровня и сделаем общий анализ позиции по вышеописанной схеме.

Партия 1

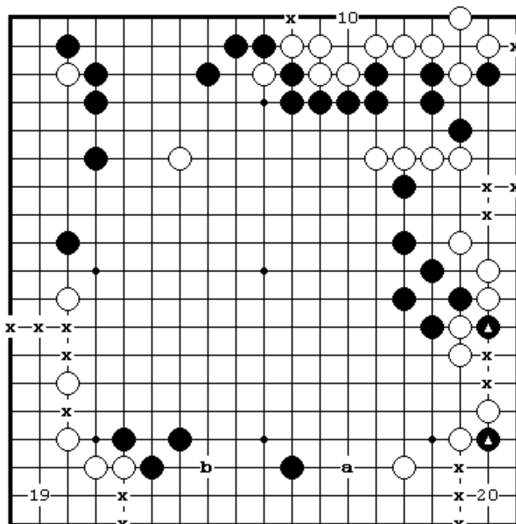


Фиг.7 *Жесткая атака*
Финал XIX чемпионата России 2003.
А. Кульков, 6д, чемпион России 2003, (черные) –
А. Лазарев, 6д, одиннадцати кратный чемпион России (белые)
Белые сдались.
Приведена позиция после б.62. Б. 60 выглядит как бы оторванным от основных сил белых.
Ход черных.

Куда им играть?

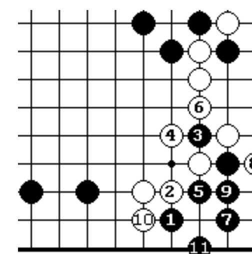


Диа.1
Черные имеют 35 очков верной территории наверху, 9 очков на нижней стороне и 5 очков в центре. Всего у них 49 очков. Кроме того, черные имеют плотности с четырех сторон, которые развивают свою силу в направление стрелок.

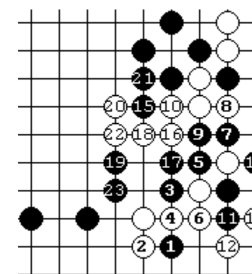


Диа.2
У белых наверху 10 очков, на правой стороне 20 очков, в нижнем левом углу 19 очков. Всего с учетом коми 55 очков. Черные отстают по балансу территорий на коми. Для того, чтобы им выиграть нужно получить не менее 10 очков от своих плотностей.
Проведем анализ по схеме:
1. *Разрезающих камней* нет, срочных ходов(взятие ситё) нет, но есть адзи черных камней @.
2. *Ч.«а» - сентэ*. Он грозит привести в движение черный камни @, как показано на диа. 3 и 4. С другой стороны б.«а» тоже сентэ. Он грозит вторгнуться в пункт «в».
3. *Анализ атаки и защиты*. У белых имеется слабый камень в центре и партия зависит от того, насколько сильно черные его проатакуют.
а) Граничные условия: у черных на левой и верхней сторонах - сильные группы. На правой стороне тоже сильная группа, но её хочется ещё усилить. У белых и справа и слева и на верхней стороне, также сильные группы.

б) Тип и направление атаки: Атака прямая (не даем построить базу). Не дать белым соединиться с правой группой и усилить свою правую группу. Гнать конями на сильную черную группу слева.
в) Результат атаки: Построение центральной плотности для формирования моё в центре и укрепление территорий на правой и верхней сторонах.
Здесь возможно два основных варианта бегства белых, которые приведены на Диа.4 и 5. Рассмотрим эти варианты и оценим баланс. В идеале мы должны рассмотреть и другой первый ход. Мы так и сделаем. В качестве другого плана рассмотрим продолжение в партии и сравним эти планы по балансу и формам.

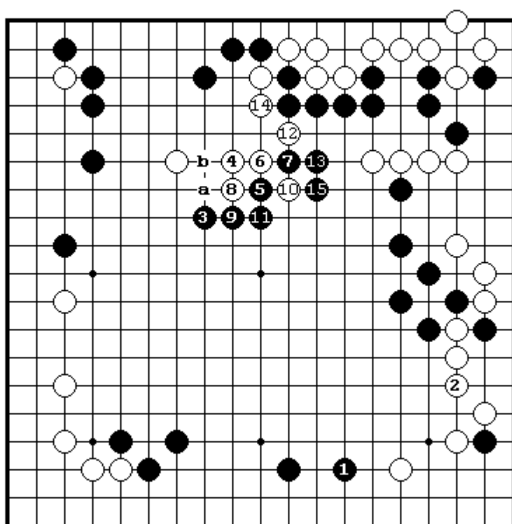


Диа.3 Черные способны выжить в углу вариантом 1-11.

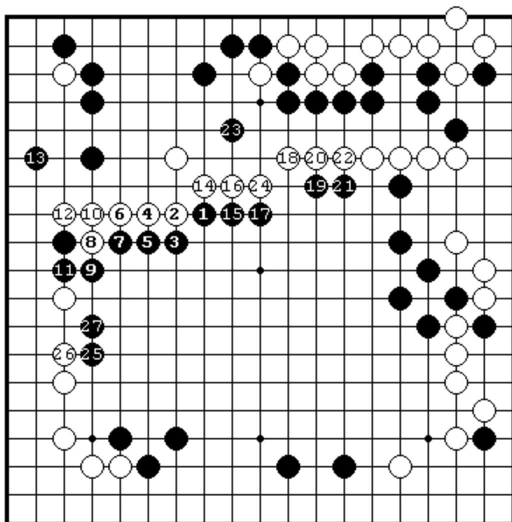


Диа.4 Если на ч.1 белые блокируют на 2, то у черных имеется тесудзи ч.3 и после ч.23 территория белых на правой стороне сильно уменьшена. Кроме того, в дальнейшем у белых могут возникнуть проблемы с углом.

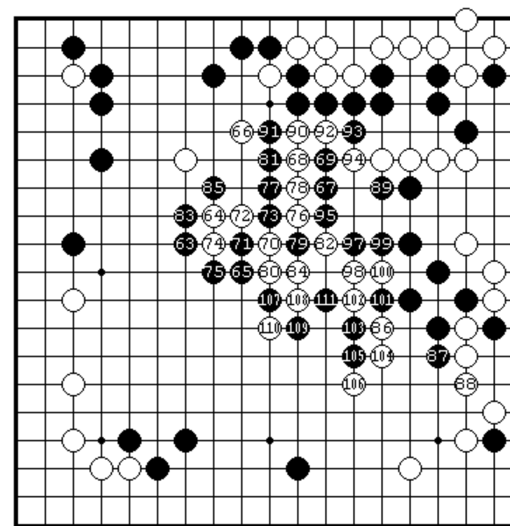
Диа.5 Анализ показал, что черные сначала должны сыграть обоюдное сенте1-2, а затем атаковать ч.3, не давая белым соединиться со своей группой на правой стороне. Если на ч.3 белые сыграют 4 сюда, то после варианта 3-15 белые не могут соединиться со своей группой.



Черные получают запланированный результат – плотность в центре и могут построить гигантское моё, которое обещает быть значительно больше 10 очков. Анализ всегда нужно довести до *лучшей позиции*. Сейчас черные лидируют в партии. Если белые играют 4 в 8, то черные проталкиваются в «а», б. «в» и черные режут в 4. Борьба явно в пользу черных.



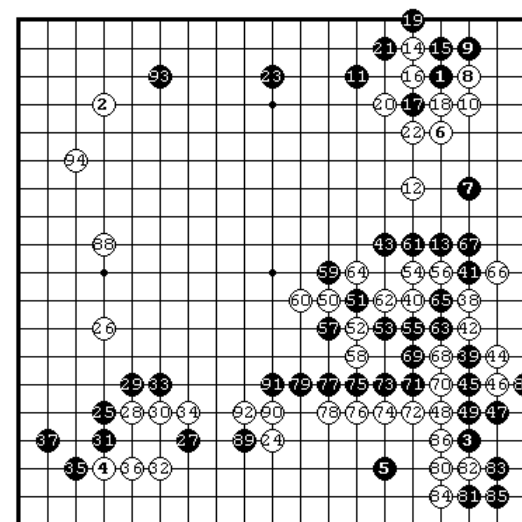
Диа.6 Если на ч.1 белые сыграют 2 сюда, то после вынужденного варианта 1-27 черные способны получить большие очки в центре. Прикинем баланс. У белых очки практически не изменились. Как было 55 очков, так и осталось, ну максимум 60 очков. У черных: наварху 30 очков, внизу – 15 очков и в центре моё на 50 очков(значит 25 очков является верной территорией). Всего – 70 очков. По самой пессимистической оценке сейчас черные ведут не менее 10 очков.



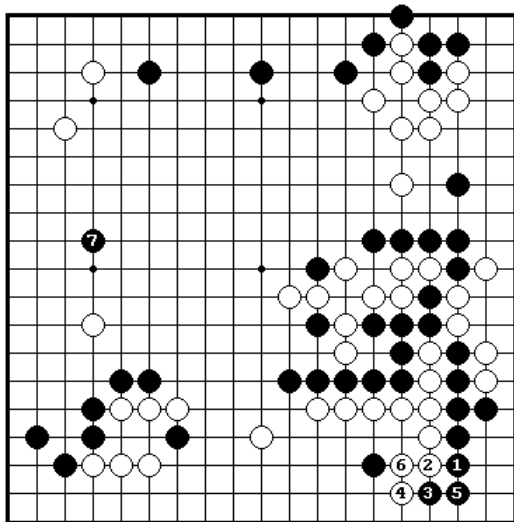
96 ➔ 79

Диа.7 Это продолжение в партии до ч.111. Черные начали атаковать одиночный белый камень из пункта 63. Этот ход позволял белым соединиться или получить какую-то плотность в центре, захватив ч.79 и тем самым ослабить свою группу на правой стороне. Белые пробовали ее атаковать слишком агрессивно, но просчиталась. Скорее всего, такие группы не падают. Сейчас черные ведут не менее 15 очков.

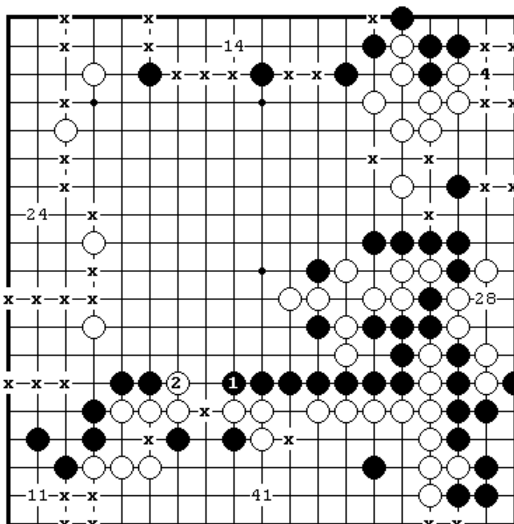
Партия 2



Фиг.8 *Реализация адзи*
Финал чемпионата России 2003
И. Шикшин (черные) – А. Кульков (белые)
Белые выиграли 4 очка.
Ход черных
Черные ошиблись ходом 81. В результате белые получили всю нижнюю сторону и успели укрепиться б.88. Сейчас белые лидируют в партии. Что делать черным? Как им использовать адзи черных камней 5,27 и 85?

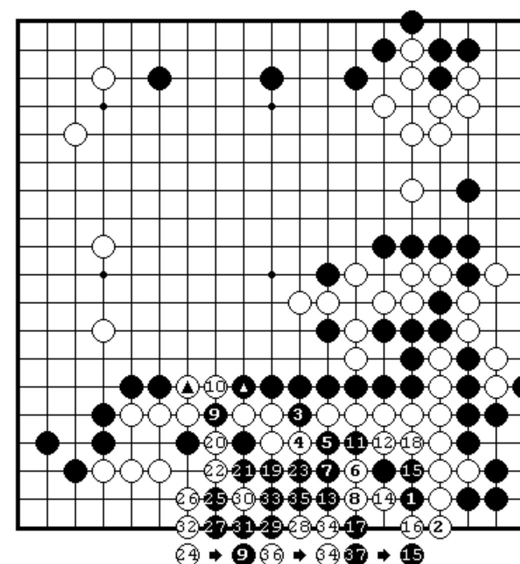


Диа.1 Вернемся к ч.81. Его нужно играть сюда. Тогда после варианта 1-6 черные имеют сентэ и ч.7 атакует белый камень на левой стороне и приглядывается к белой группе в центре, которая не имеет глаз. У белых на нижней стороне 35 очков. А всего у них с коми 54 очка. У черных также 50 с лишнем очков (30 очков на правой стороне). Это равная позиция, но я бы предпочел играть за черных.



Диа.2 Сделаем общий анализ.
Баланс: У черных 53 очка, у белых с коми 75 очков. Черные проигрывают более 20 очков.
Срочные ходы: черные камни на нижней стороне имеют адзи.
Сентэ ходы: пока не видно.
Атака и защита: у белых есть слабая группа в центре, у черных в центре также не очень сильная группа.
Большая зона: у белых на нижней стороне и на правой стороне.

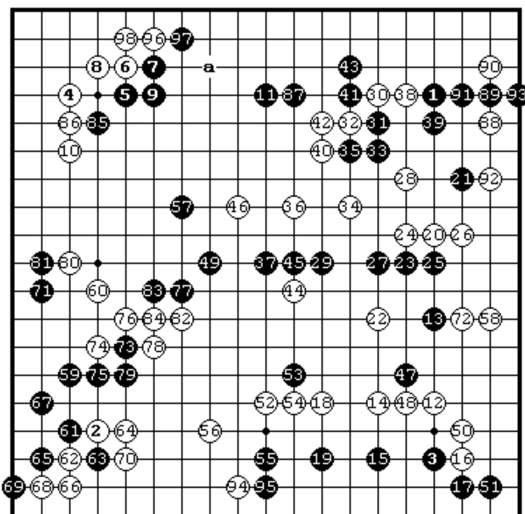
Анализ показал, что если мы не разрушим нижнюю сторону или не съедим группу белых в центре, то черным не хватит. Даже, если черные успешно разрушат правую сторону белых, им все равно не хватит. Поэтому надо использовать адзи черных камней внизу. У черных группа в центре не очень сильная (т.е. против нее есть сентэ ходы). Атаковать слабой группой нельзя, поэтому черные играют ход 1, который грозит привести в движение адзи черных камней на нижней стороне или начать атаку против белой группы в центре. Для того, чтобы привести в движение адзи всегда требуется ход на внешней стороне. Этот ход подобен тесудзи «вилка» (по аналогии с шахматами). Или вы приводите в движение адзи или получаете преимущество на внешней стороне. На ч.1 белые ответили 2. Это грубейшая ошибка. Белые нарушили философию го, которая гласит: « Нужно строго ограничивать плохое адзи, т.е. не делать двухплановых ходов, а тупо закрыть свои слабости». После б.2 адзи черных камней на нижней стороне можно реализовать. Как это сделать? Сможет ли читатель самостоятельно найти этот вариант?



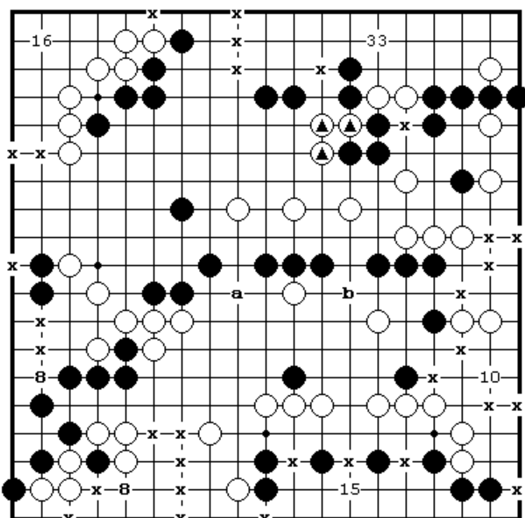
Диа.3 В результате форсированного варианта 1-37 черные живут на нижней стороне в сэки. В ответ на ч. @ белые вместо б.@ должны были строго ограничить плохое адзи, соединившись в 9. Прикинем баланс. У белых на нижней стороне осталось 10 очков, вместо 40. Всего у них 44 очка. У черных по-прежнему 53. Сейчас черные ведут около 10 очков.

Партия 3

Фиг.9 *Поворотная точка*
Полуфинал V Кубка LG
С. Шикшина 1р (черные) –
Р.Сайфуллин 6д (белые)
Черные выиграли 16,5 очков
Ход черных



Здесь приведена позиция после б.98. Сейчас наступила поворотная точка в партии для черных: им защититься в пункте «а» или сыграть в другом месте?



Диа.1

Сделаем анализ.

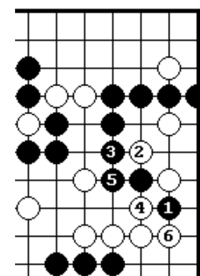
Баланс: У черных 56 очков, у белых с коми 40 очков. Черные выигрывают по балансу, значит им нужно играть надежно, закрывать свои слабости (проводить макро-ёсэ или ёсэ от слабостей, закрывая их).

Срочные ходы: У черных есть адзи на отрезание трех белых камней @ после усиления в районе «в».

Сентэ ходы: Обоюдные сентэ ходы за белых и черных на улучшение формы показано на Диа.2 и 3.

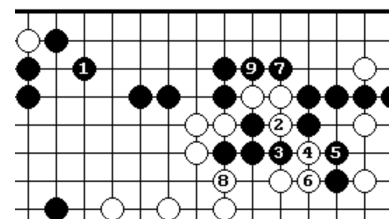
Атака и защита: Слабых групп нет ни у белых, ни у черных. Но есть слабости формы у черных на пункт выше «в» и у белых в районе камней @. Если белые смогут усилить свои три камня @, то они могут попытаться отрезать четыре черных камни на пункт выше «в». Это их единственный шанс догнать черных по балансу.

Большие и малые зоны: Для того, чтобы хоть как-то выровнять баланс белым нужно в центре получить хотя бы 10-15 очков. Это можно сделать, если в сентэ поставить камни в пунктах «а» и «в», а потом защититься. Но вряд ли эта мера поможет белым выравнить баланс. Слишком большое отставание.



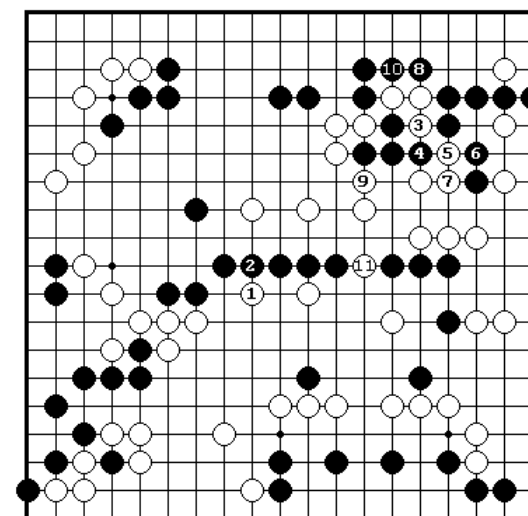
Диа.2

Вариантом 1-6 черные могут провести сентэ ходы для улучшения своей формы. Теперь никаких плохих адзи в углу нет.



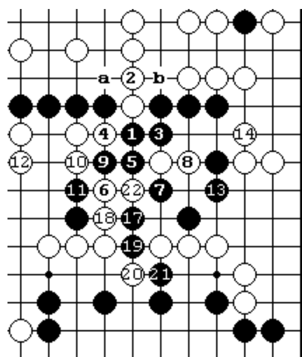
Диа.3

Если черные не играют сентэ ходы, а защищаются ч.1, то белые сами могут отыграть сентэ ходы на улучшение формы.



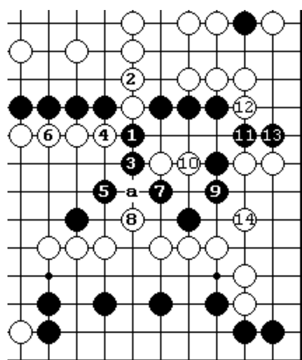
Диа.4

Анализ показал, что у белых был шанс выровнять баланс. Но они его упустили, сыграв б.96 и 98 на Фиг.9. Вместо этого белые должны были сделать зондирующий ход б.1, а на ч.2 играть последовательность ходов 3-11. Возможно, что черные нашли бы противоядие, но шанс на обострение есть. Кроме того, черные могли бы и ошибиться.



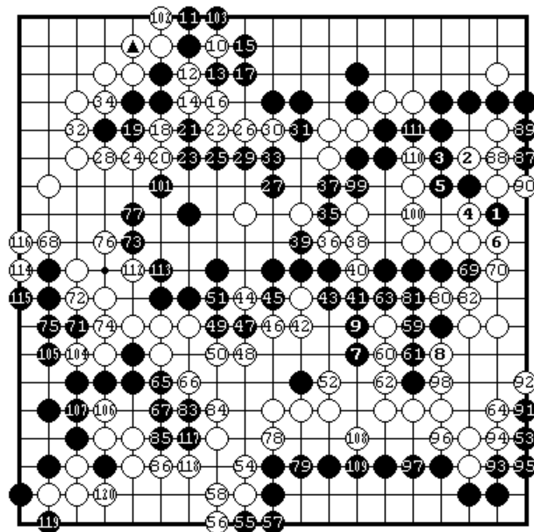
Диа.5

Если черные играют 1 и 3, то после примерного варианта 4-22 группа черных съедена. Если 1 черные играют в 2, то белые удлиняются на 1, образуя точки миаи «а» и «в».



Диа.6

Если ч.3 играть сюда, то примерный вариант 3-14 показан на этой диа. Сейчас черная группа не имеет глаз. Аналогичный результат получится, если ч.5 играть в «а». Значит шансы у белых были, но они им не воспользовались.



Диа.7

Продолжение в партии 99-218 показано на этой диа. На б.@ черные не стали защищаться в 13, сыграли сентэ ходы 1-5. Они получили хорошую форму, а затем защитили все свои слабости ходами 7 и 9. В результате белые были способны получить центр в обмен на небольшую уступку на верхней стороне. Вместо ч.9 возможно нужно было вставить сентэ ход ч.27, а затем защититься в 9. Тогда разрезание в 12 невозможно. В итоге черные выиграли 16.5 очков, как и показал анализ. Однако у белых был шанс.

Партия 4

Фиг.10 *Огромное моё белых*
47-й чемпионат Европы 2003
Санкт-Петербург.
Г. Шарафеева 1к (черные) – Erker Tomas 1k (белые)
Черные выиграли 4,5 очка
Ход черных

Эта позиция возникла после б.78. Черные в результате ошибок белых получили 4 угла. Однако у белых есть огромное моё на правой стороне. Если черным не предпринять решительных действий, то моё может превратиться в территорию. Как играть черным?

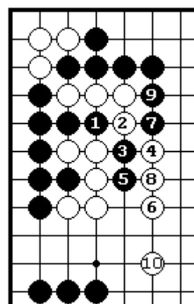
Диа.1

Проведем общий анализ позиции.

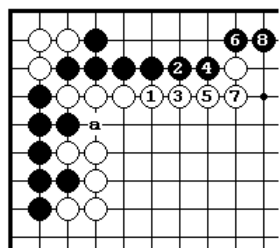
Баланс: У черных 24+10+14+10 = 58 очков. У белых 7+7+20+ коми = 40 очков верной территории. Кроме того, имеется моё направо в центре 24 очка. Условно можно считать, что моё дает 12 очков верной территории. Всего у белых 52 очка. Черные немного ведут по балансу территорий, значит они не должны рисковать (глубоко вторгаться) при уменьшении моё белых.

Срочные ходы: У белых имеется плохое адзи в пункте «а». Если сите будет не в пользу белых, то черные могут захватить 3 белых камня @, как показано на Диа.2.

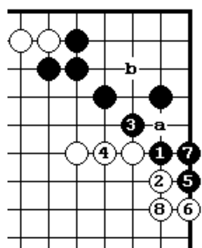
Сентэ ходы: приведены на Диа.3 и 4.
Анализ атаки и защиты: У черных слабых групп нет, у белых имеется слабая группа вверху слева.
Большие и малые зоны: У белых имеется моё справа, которое требуется привести до требуемых размеров. Этот анализ приводиться на Диа.5.



Диа.2
Так ка сите не впользу белых, то черные способны отъесть 4 белых камня. Однако белые строят неплохую плотность на центр. Поэтому черные должны учитывать это обстоятельство в своих оценках.

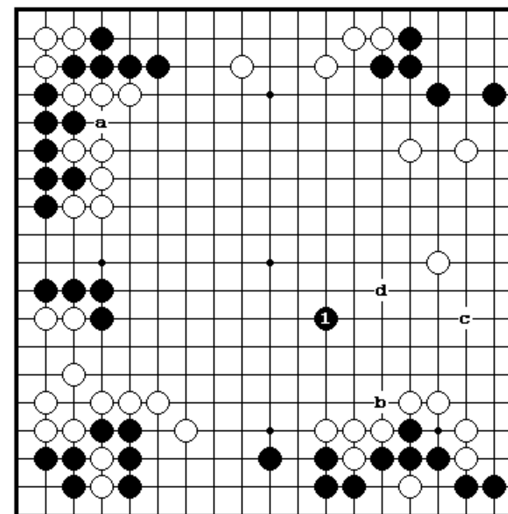


Диа.3
Если черные не режут в пункте «а», то белые могут провести сентэ ходы 1-8, которые закрывают это разрезание.

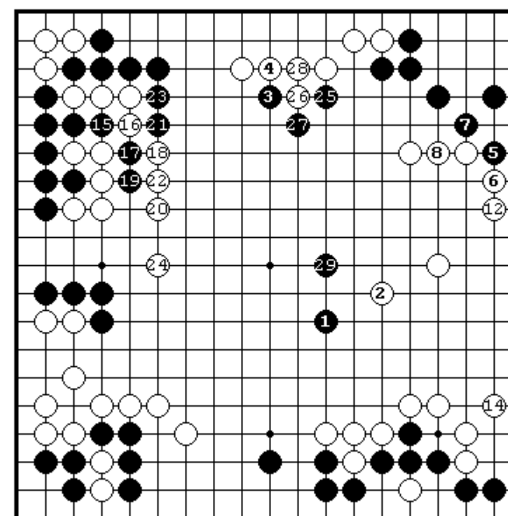


Диа.4
Черные имеют сентэ ходы 1-8 на уменьшение белой территории на правой стороне. Это очень большое ёсэ. Оно стоит 10 очков в обоюдном сентэ, если сравнить с первым ходом белых в «а» и защитой черных в «в».

Диа.5
На уменьшение мое влияют три фактора: баланс, возможность убежать к своим камням или построиться, прочие угрозы. Ч.1 – многоплановый ход. Он угрожает разрезанием в «а» или «в», вторжением в «с» и приведением баланса к норме. Если белые отвечают в «d», то моё белых превратилось в территорию 32 очка.

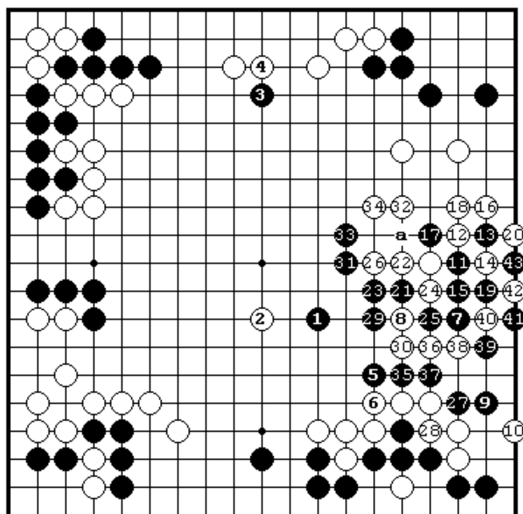


Баланс выровнялся. Ч.1 можно посчитать за кикаси и начать уменьшать территорию белых на правой стороне при помощи сентэ ходов, а затем порезать в «а». Примерное продолжение дано на Диа.6.

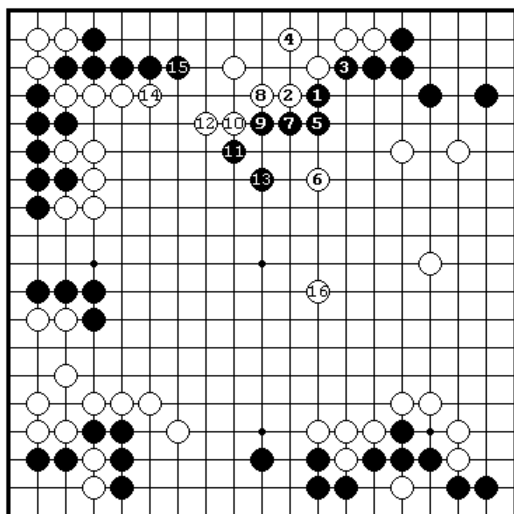


Диа.6
Если на ч.1 белые отвечают 2, то черные проводят сентэ 3, сентэ 5-12, сентэ 13, затем в сентэ режут ч.15 и ходом 29 черные стабилизируют свой камень в центре. Сейчас черные ведут более 10 очков.

Диа.7 Если на ч.1 белые атакуют с помощью б.2, то черные вставляют сентэ 3, 5. А затем делают стандартное вторжение 7. Однако, даже при стандартном вторжением без сентэ ходов не обойтись. Любое вторжение (стандартное или нестандартное) требует не менее 5-6 сентэ ходов, а затем ход на форму, который как правило делается в готэ.



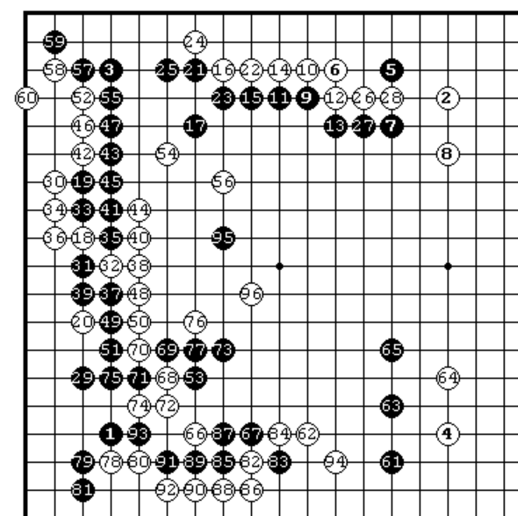
Примерный вариант стандартного вторжения показан на этой диа. Ч.3 – необходим. После ч.25 белые обязаны отвечать 26 из-за сите в «а». После ч.43 возникает прямое ко, но оно «цветущее» за черных. Если белые ходом 30 не идут на ко, то черные пробив белый камень в 30, комфортно живут, размочив самую большую территорию белых.



Диа.8

Продолжение в партии показано на этой диа. Черные начали игру не в том месте. В результате белые построили моё и защитили свои слабые камни слева. Затем в трудной борьбе черные наконец-то вторглись в моё белых и выжили там (на ошибке противника). В результате черные выиграли 4,5 очка.

Партия 5



Фиг.11 *Направление атаки?*

VI Всероссийский Го-Конгресс

X Мемориал А.И. Васильева

2003

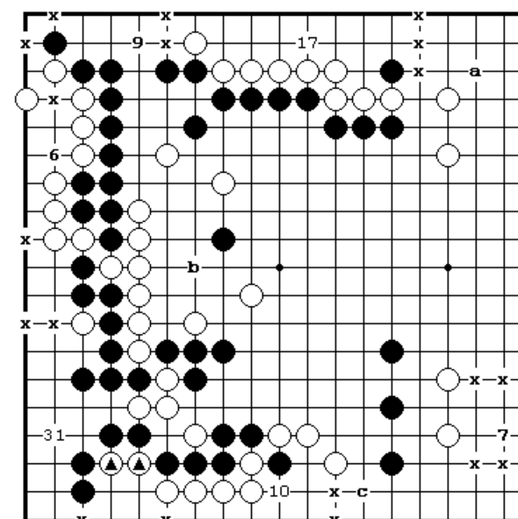
А. Кульков (черные) –

Р. Сахабутдинов 5д (белые)

Черные сдались.

Ход черных

Эта позиция возникла после б.96. У черных инициатива. Как им атаковать белую группу в центре. Атака с правильного направления может решить партию.



Диа.1

Проведем общий анализ позиции.

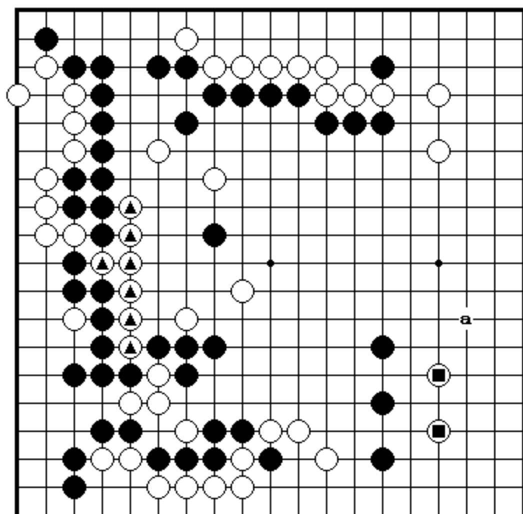
Баланс: У черных 31 очко внизу справа с учетом съедения в готэ двух белых камней @ и 9 очков на верхней стороне. Всего 40 очков. У белых на верхней стороне с учетом вторжения черных в «а» 17 очков, в нижнем правом углу 7 очков, на левой стороне и нижних сторонах 16 очков. Всего с учетом коми 46 очков.

Черные отстают по балансу территорий, но имеют неплохой баланс влияния. Поэтому они должны играть активно и атаковать.

Срочные ходы: Четыре разрезающих белых камня внизу слева захвачены. Поэтому в данный момент срочных –ходов нет.

Сентэ ходы: Есть два сентэ хода в «в» и «с».

Атака и защита:



Диа.2

а) Граничные условия:

На этой диа. мы видим, что у белых слабые камни @. Если черные получат камень в районе пункта «а», то два белых камня # будут, также, слабыми. Черные сильны на правой стороне и в центре внизу. Есть одиночный черный камень в центре, который требует немедленного усиления и три черных камня справа (слабыми их не назовешь), которые хотелось бы усилить.

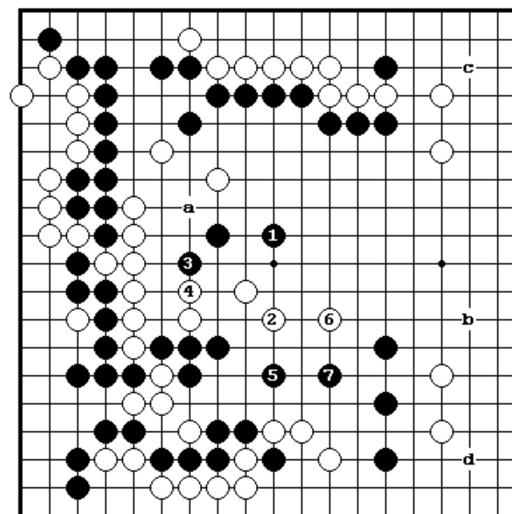
б) Тип и направление атаки:

Атака – прямая. Гоним белых в направлении их большой потенциальной территории на правой стороне.

в) Результат атаки. Черные вторгаются на правую сторону, получают очки наверху в центре. Кроме того, они усиливают три своих камня внизу справа.

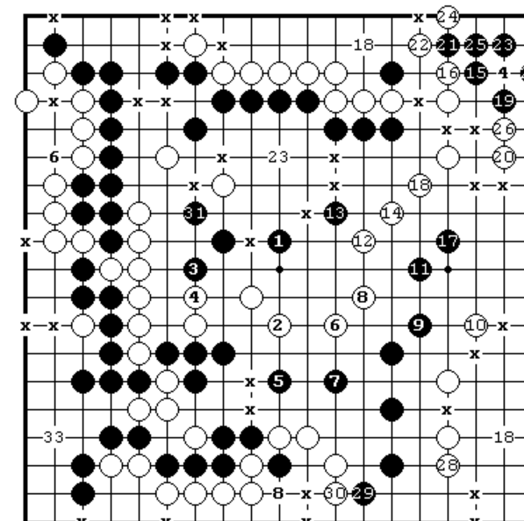
Большие и малые образования (зоны): См. диа.1. Если белые первыми сыграют на правой стороне, то они могут получить большую зону здесь. У белых большая зона на верхней стороне и поэтому требуется стандартное вторжение в «а». Кроме того, если белые захватят одиночный черный камень в центре, то и центре они могут получить большое моё.

Заключение: Черным нужно спасать свой одиночный камень в центре и одновременно атаковать белых.



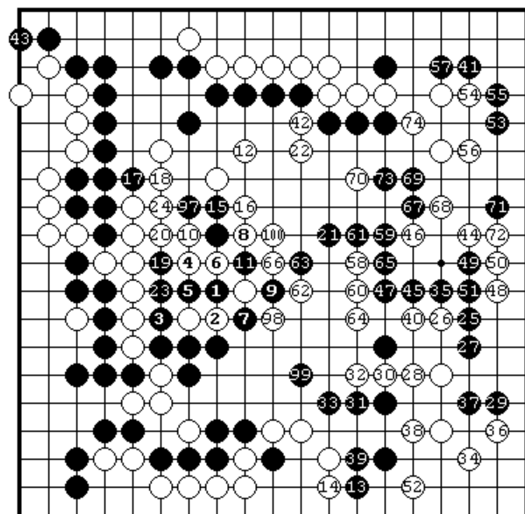
Диа.3

Ч.1, конечно, правильный ход. *Нужно всегда играть от слабой группы.* Белые вынуждены бежать 2. Черные играют важное сентэ 3, которое поможет им разрезать белых в «а». Далее черные ходами 5 и 7 соединяют и три своих камня справа. Теперь у черных нет слабых групп, поэтому они могут играть где-угодно и как-угодно. После 7, в зависимости от ответа белых, черные имеют выбор: разрезать в «а», атаковать в «в» или вторгнуться на «с»и « d».Сейчас черные впереди.



Диа.4

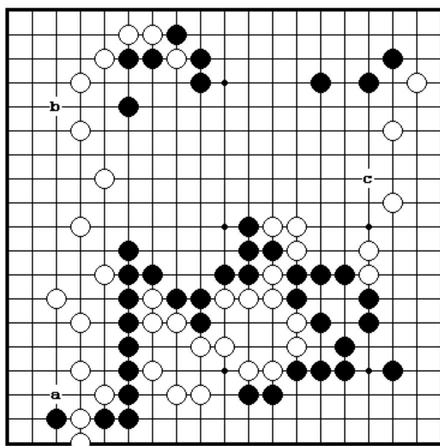
Примерное продолжение можно видеть на этой диа. Белые спасают центральную группу 8-18. Черные за это берут две большие точки 15 и 31. Белые, также, успевают забрать две большие точки 10 и 28. В результате у белых 56 очков, а у черных 60 очков. Черные вышли вперед по балансу территорий.



(97 – 174)

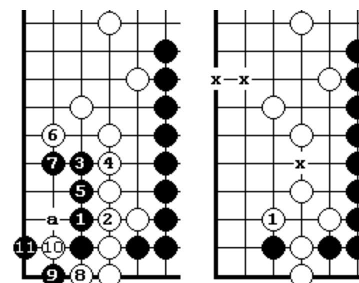
Диа.5
Продолжение в партии показано здесь. В результате грубых ошибок ч.129 и ч.143 черные после 174 сдались.

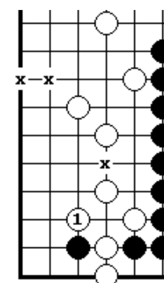
Партия 6



Фиг.12 *Лучший план*
1-й Кубок LG Москва1998
С. Шикшина 6д (черные) – А.Попов 6д (белые)
Белые выиграли 2,5 очка
Ход черных
На Фигуре 12 показана позиция, возникнувшая после 84 хода белых. Сейчас на доске имеется три больших хода; “a”, “b” и “c”. Давайте проанализируем и оценим каждый из этих пунктов и предположим дальнейшее развитие партии.

Пункт “a”

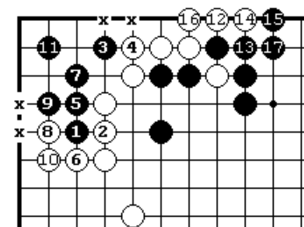




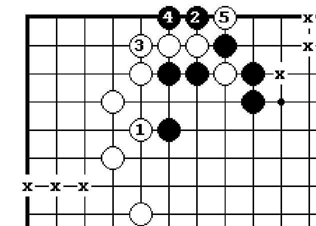
Диа.1 Диа.2

В результате варианта на Диа.1 возникает ко-борьба. Если чёрные её выигрывают, пробив в “a”, то они получают шесть очков территории. Если белые защитятся 1 на Диа.2, то у них будет двадцать очков территории. Однако надо учесть, что при ко-борьбе ценность хода равна половине суммы очков чёрных и белых, поэтому ценность хода в пункт “a” равна (20+6):2=13 очков.

Пункт “b”

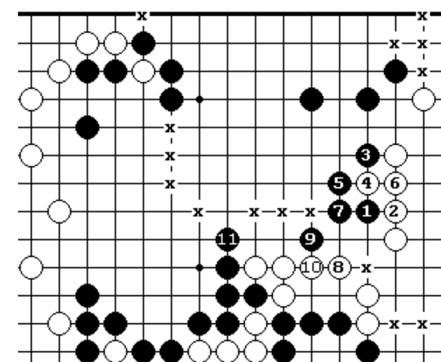


Диа.3
Черные выживают без ко-борьбы после варианта на Д 3. У чёрных - семь очков территории, у белых - два. Разница составляет пять очков в пользу чёрных.

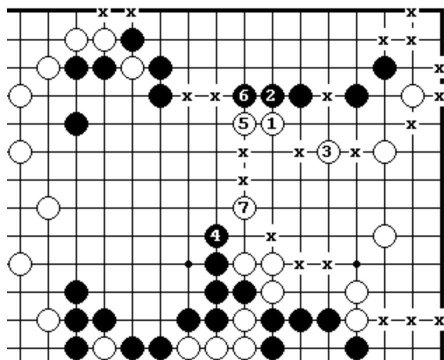


Диа.4 После б.1 на Д.4 сентэ-ходов ч.2 и б.5 белые имеют двадцать три очка, чёрные - четыре. Разница составляет девятнадцать очков в пользу белых. Поэтому ценность хода в пункт “b” составляет двадцать четыре очка.

Пункт “c”



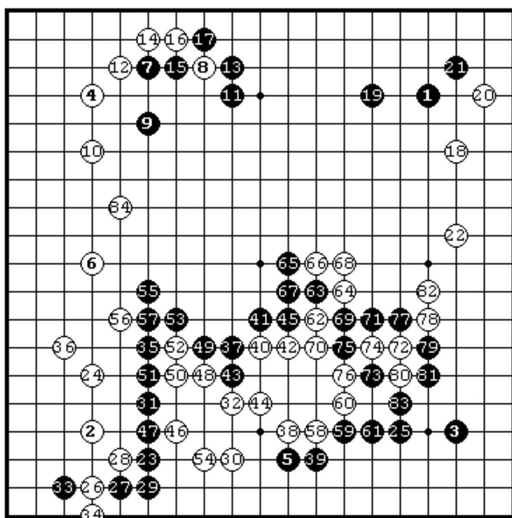
Диа.5
В результате варианта 1-11 у чёрных - сорок три очка, у белых - семнадцать. Разница - двадцать шесть очков в пользу чёрных,



Диа.6
При первом ходе белых в результате последовательности 1-7 у белых – тридцать очков, у чёрных - двадцать четыре. Разница - шесть очков в пользу белых. Поэтому ценность хода в пункт "с" составляет тридцать два очка. Это самый большой ход в данной ситуации.

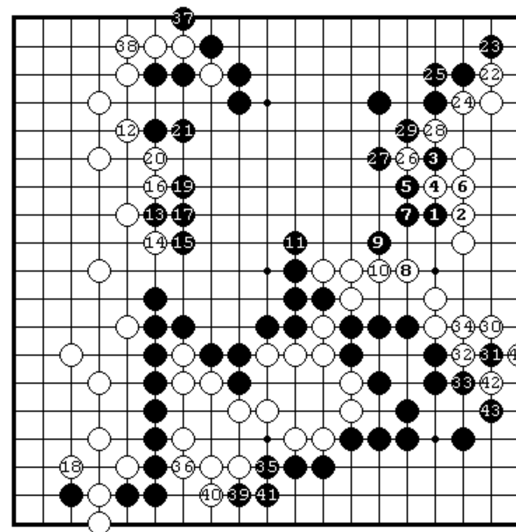
Общее правило.

Приоритеты выбора хода можно расставить так:
- *игра на границе сфер влияния приносит двойные очки;*
- *игра иа уменьшение территории даёт одинарные очки;*
- *ко-борьба (в случае ее выигрыша) даёт половинные очки.*



(1-84)

В партии чёрные сыграли 85 ход в "а" на фигуре 12.
В итоге белые выиграли 2, 5 очка.



Диа.7
Здесь показан вариант, при котором чёрные выигрывают, с учетом коми, двенадцать очков.

Глава 5. Путь к совершенству

В этой главе я хочу поговорить о проблемах совершенствования в Го. Я не буду останавливаться на всех аспектах, таких как класс игры, эмоционально-волевых качествах, психофизических нагрузках, подготовки к соревнованиям и т.д. Я хочу только познакомить с основными кирпичиками совершенствования, без которых невозможен рост мастерства.

Этот процесс - совершенствование – начинается у игроков третьего-четвертого дана, после того, как они получат необходимый уровень знаний, так сказать "освоят школу" и наберутся опыта турнирных партий.

Основой для совершенствования является повышение остроты комбинационного зрения. Нужно научиться считать быстро и глубоко. Для этого нужно поставить перед собой количественные и временные нормативы и выполнять их постепенно сокращая время. Например, десять задач за две минуту, за девяносто секунд, за минуту и т.д. Или при разборе партий профессионалов, насыщенных большими техническими осложнениями, проводить расчеты вариантов, ограничив себя двадцатью - тридцатью минутами и, опять же, снижая время.

Необходимо развивать в себе интуитивную способность выбора правильного хода. Интуиция позволяет за очень короткий промежуток времени, не прибегая к детальному расчету вариантов, оценивать позицию и выбирать ход на основании своего первого впечатления. Развить это качество можно при помощи ведения различных картотек - фусэки, новых дзесэки, типовых стратегических планов, утикоми, есэ и т.д.

Необходимо развивать аналитические способности, т.е. выбор правильного хода на основе цепи логических рассуждений. Путем расчета конкретных вариантов игрок выбирает конкретный ход в конкретной позиции. Однако, такой анализ позиции требует значительного расхода времени и поэтому баланс интуиции и анализа являются здесь золотой серединой.

Выбор правильного хода можно сравнить с решением математической задачи. Исходными данными является позиция (расположение камней) на момент выбора хода. Аксиомами и теоремами, позволяющими с помощью логики или интуиции найти правильное решение являются заповеди Го, стратегические концепции и философские принципы (типовые стратегические планы). Средствами реализации решения являются технические приемы.

Процесс выбора хода упрощенно можно сформулировать так:
а) с помощью интуиции и опыта определяется правильное направление игры или направление, в котором выгоднее всего вести игру;
б) в заданном направлении проводится тщательный расчет вариантов (анализ), используя технические приемы, который позволяет найти конкретный правильный ход в конкретной позиции.

Воспитание чувства правильного направления позволяет экономить время за счет отсечения вариантов, связанных с не правильными направлением и, в то же время, сосредоточится на правильном направлении, делая расчет более глубоким, качественным и логичным.

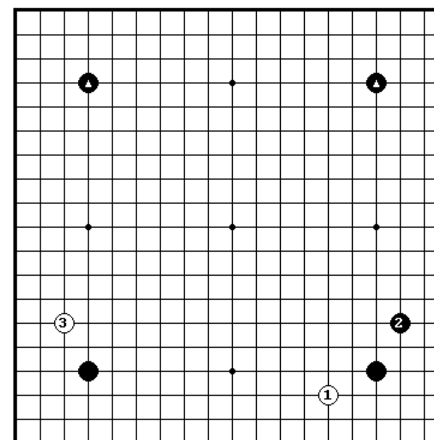
Выбор правильного направления игры особенно важен в фусэки и тюбан. В фусэки правильным считается то направление, которое повышает эффективность ранее выставленных камней (за меньшее количество ходов окружается большая территория).

В технических осложнениях правильное направление игры будет та часть доски, в которой вы будете иметь преимущество (т.е. где больше ваших камней или у партнера есть плохое адзи).

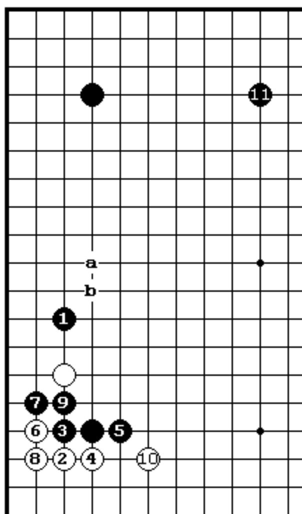
Теперь давайте поговорим о творческом подходе к игре, который возможен для игроков любого уровня. Впрочем, для каждого уровня и тем более для каждого игрока существуют свои мерила творчества. В общем случае, партию можно считать творчески сыгранной, если она принесла удовлетворение и он испытывает желание сыграть еще одну партию. Можно сформулировать несколько иначе:
партия считается творческой, если во время ее игрок на основании интуиции или логики придумал и реализовал (попытался реализовать) какую-нибудь комбинацию или идею.
Для каждого уровня подготовки свои ориентиры - от поиска сентэ-ходов и тэсудзи до реализации стратегических планов, домашних заготовок и т.д.

Давайте рассмотрим партию между Чун Джо Самом, корейским профессионалом 7 дана и автором на четырех камнях сквозь призму выше изложенных идей, сыгранную в июле 1998 года.
Вам будет предложено одиннадцать позиций, сформулированных в виде задач и мы вместе попытаемся найти ответ. Задачи ориентированы на широкий круг любителей.

Фигура 1 (1-3).



<u>Задача I.</u>
После б.3 какое дзёсэки выбрать черным, чтобы черные камни с треугольниками заработали?

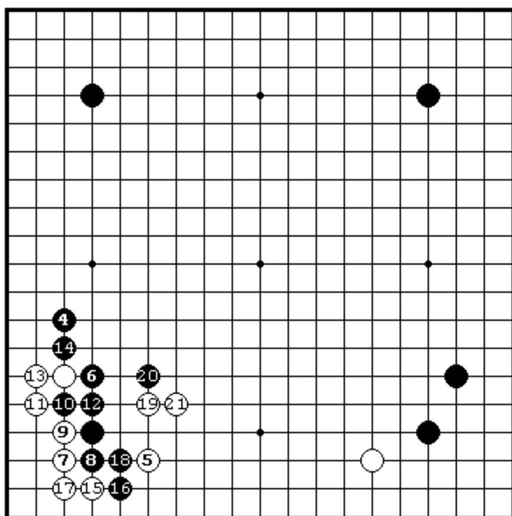


Диа.1

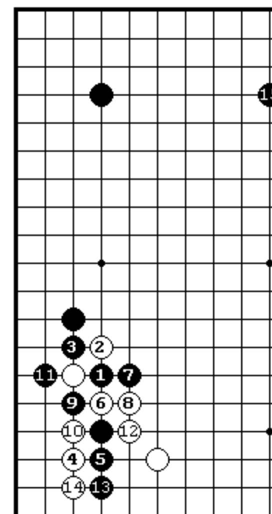
На выбор дзёсэки существенную роль играет позиция черных камней на смежных сторонах. В данном случае слева вверху и внизу. Камень в правом верхнем углу влияете на сите. Нижняя сторона нас не интересует, т.к. там стоит белый камень. Камень в хоси будет эффективно работать, если в районе пункта "а" появится черный камень. Вторым условием, влияющим на выбор дзёсэки будет получение сентэ для занятия пункта 11, т.е. построение санрэнсэя.

Дзёсэки с ходом в черных "в" закончивается для них в готэ. Вот этими рассуждениями и обусловлен ч.1 - надежда первыми занять 11.

Фигура 2. (4-21)



На хасами ч.4 белые сыграли второе какари 5. Черные ответили 6 в надежде на вариант на Диа.2



Диа.2

Если белые выбирают это дзёсэки, то после б.14 черные строят санрэнсэй, что означает воплощение идеи на Диа. 1.

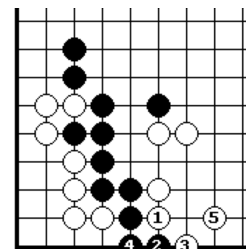
Вернемся к фигуре 2.

На ч.6 белые играют в сан-сан. В результате белые получили угловую территорию, а черные - влияние. Белые немедленно пошли на гашение стены.

Задача 2.

Найдите обоюдосентовый ход, дающий форму как черным так и белым.

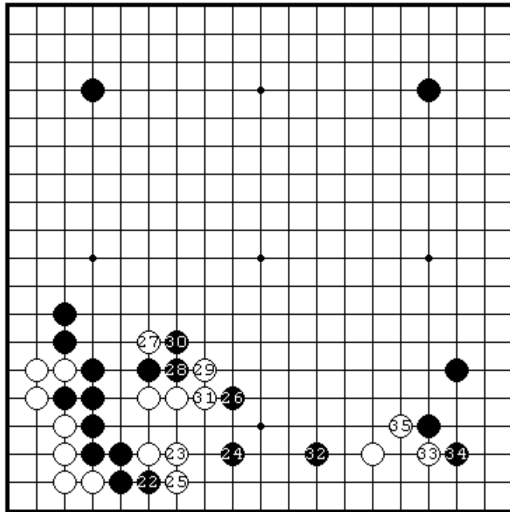
Ход ч.22 на Фигуре 3 - правилен.



Диа.3

Если черные не играют здесь, то белые легко получают форму 1-5. Если белым необходимо выйти в сентэ, то б.5 можно не играть.

Фигура 3(22-35).



Черные обменяли 22 на 23, а затем сыграли 24 с угрозой соединения. Белые против этого - 25.

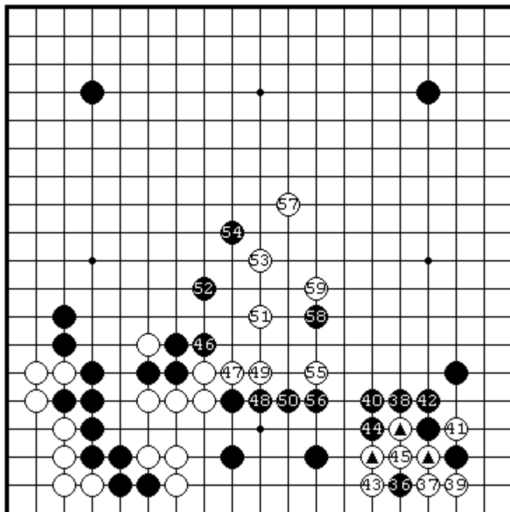
После 26-31 черные построили базу 32, а белые усилили камень какари, играя 33,35.

Задача 3.

Нужно найти правильный стратегический путь игры и реализовать его.

Я почувствовал, что нужно усилить свою слабую группу на нижней стороне через соединение с камнями с правой стороны. В этом случае черные получают плотность, которая будет хорошо сочетаться с черными камнями вверху, а у белых будет слабая группа внизу. Таким образом я нашел правильное направление игры, отвечающее философскому принципу: *"Прежде чем атаковать, усиль слабую группу".* Теперь нужно технически грамотно выполнить этот план.

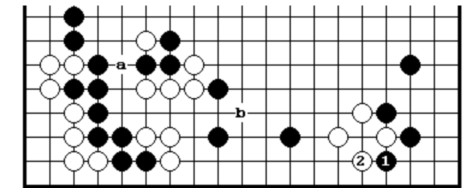
Фигура 4 (36-59).



Три белых камня А в правом нижнем углу образуют форму *"кошка".*

Критическим пунктом для атаки этой форму будет ч.36 на фигуре 4. Белым нельзя на ч.36 играть 45, т.к. бороться с такими плохими формами нельзя.

Диа.4



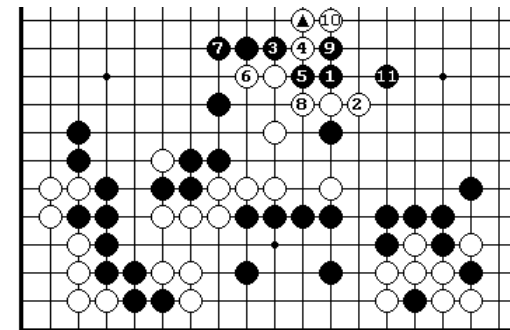
Играть стандартный вариант как на этой диаграмме также плохо. После ч.1 - б.2 у белых есть ко-угрозы в "a" и "b".

Вернемся к фигуре 4.

На ч.36 белые вынуждены играть 37, но тогда черные успешно претворяют в жизнь свой план, соединяясь в сентэ после 56. Белые убегают в центр и черные атакуют в критический пункт 58.

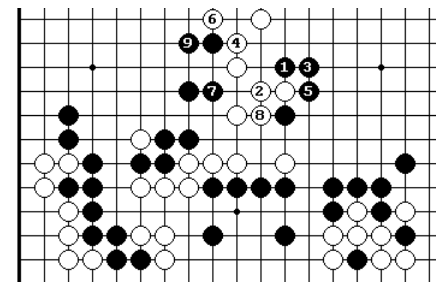
Задача 4.

Найдите тэсудзи, использующее силу черной плотности снизу и черного камня в хоси в правом верхнем углу.



Диа.5

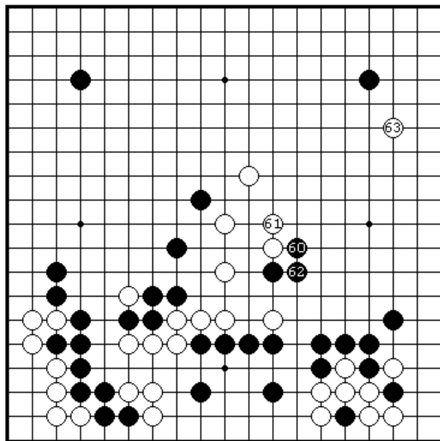
Это хасами-цукэ 1. Если б.2, то черные отрезают белый @ - 3, 5. Далее, после обмена: 6 - 7 (это обоюдосентовые ходы) последует вынужденные 9-11. В результате белые разделены на две группы и плотность черных используется максимально. Это правильное направление игры. Почему? Потому что черные сильнее, т.к. у них больше камней в этом месте.



Диа.6

Если на хасами-цукэ белые играют 2, то после варианта 3-9 белая группа в центре под атакой, а черные получат прекрасные формы слева и справа.

Фигура 5 (60-63)

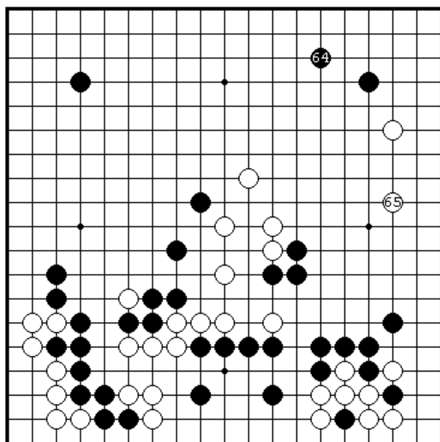


В партии черные ханэ 60, что по-мнению профессионала слишком медленно. Этот ход противоречит философии Го; *"Играй подальше от плотности"*. Ходом 61 белые получают идеальную форму в сентэ. Именно сюда, не давая построить форму нужно было играть черным, чтобы завязать борьбу и тем самым более эффективно использовать свое влияние согласно философии Го: *"Используй плотность для борьбы, а не для территории"*. Получив сентэ белые сыграли какари 63.

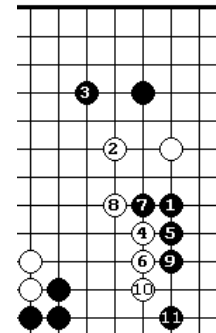
Задача 5.

Какое дзесэки выбрать черным?

Фигура 6 (64-65)

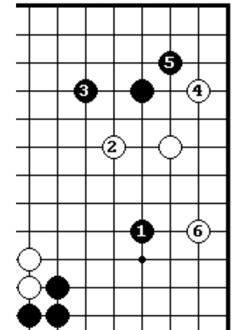


Правильным будет ч.64 на фигуре 6. Здесь самое главное оставить две белые группы слабыми, а самому стабилизироваться. В этом случае черные получают сентэ, для атаки одной из групп белых.



Диа.7

Если черные играют хасами 1, то после варианта 2-12 белые стабилизируют центральную группу.



Диа.8

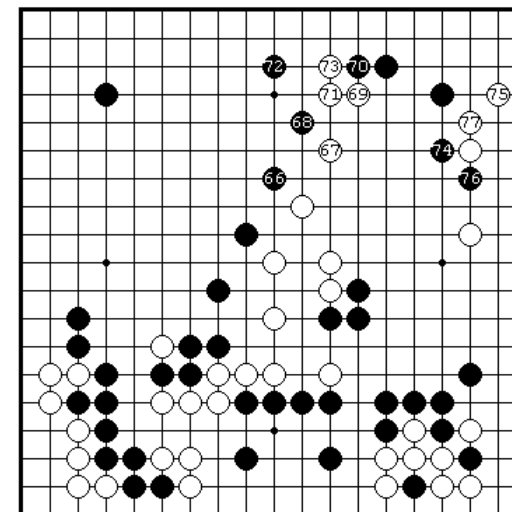
Если играть высокое хасами 1, то после 2-6 белые вновь имеют великолепную позицию. Кэйма 64 не позволяет белым сыграть сэнтэ на верху, против правого верхнего угла. Белые стабилизировали группу на правой стороне 65.

Задача 6.

С какого направления атаковать слабую центральную группу белых?

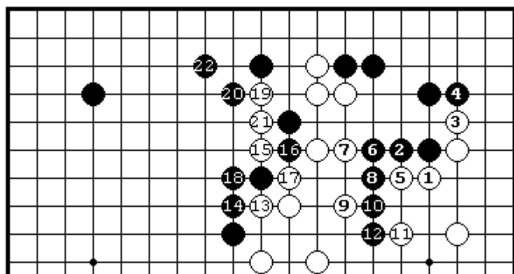
Фигура7(66-77)

Ход ч.66 сделан в правильном направлении. Философия Го гласит: *"При атаки кэймой должно выполняться хотя бы одно из двух условий: 1) нужно гнать на свою плотность; 2) В результате атаки должно образовываться территория позади кэйма-ходов"*.



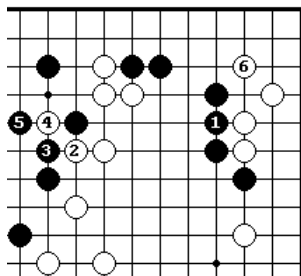
В результате варианта 66-73 черные выполнили, практически оба условия - гнали противника на симари (плотность) в правом верхнем углу, а главное, ходами 66, 68 и 72 образовали гигантское территориальное образование. Все это показывает, что направление атаки выбрано верно и атака прошла очень эффективно. После б.73, согласно заповеди:

"Если противник усилился в этом районе, усилься и ты", черным нужно укрепить правый верхний угол. Кроме того, у белых есть две слабые группы. Правильным направлением игры будут ходы, направленные на разделение этих групп. С этой целью черные играют 74, ожидая вариант на диаграмме 9.

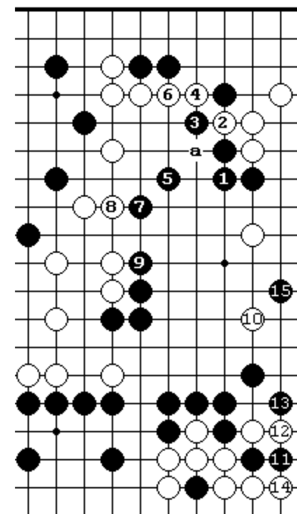


Диа.9
Ходами 2-12 черные разделяют белых. Получив сентэ белые вынуждены побеспокоиться за свою большую группу в центре. В результате моё черных укрепилось.

Вернемся к фигуре 7. На ч.74 белые неожиданно сыграли 75.
Задача 7.
Одним из высших показателей творческой игры является *гибкость мышления*, т.е. изменение плана игры в зависимости от хода партнера. Простым проявлением гибкости мышления является *многоцелевой ход*, т.е. ход, имеющий различные продолжения, согласно заповеди: *"Отдай малое, возьми большее"*. В данной задачи требуется найти план игры, при котором черные либо забирают угол в сентэ, либо черные отдают угол, но забирают всю правую сторону?



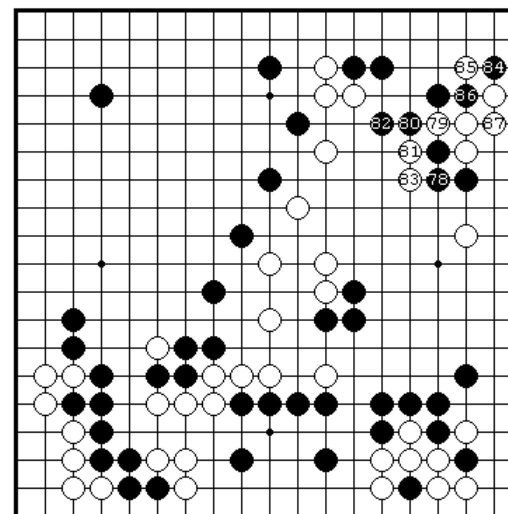
Диа.10
Плохо играть ч.1 После сентэ б.2, 4 белые занимают угол 6. В результате черная группа справа вверху попадает под атаку.



Диа.11
Правильным будет ч.1. Следует естественный обмен: 2 - 3, который образует два разрезания: 4 и "А". Если белые 4, то черные строят форму: 5 - б.6 – ч.7 - б.8 - ч.9 забирает правую сторону. В итоге черные сыграли гибко. Они отдали угол (адзи осталось), но забрали сторону. Если белые пытаются выжить 10, то после 11-14 и ч.15 выбивает базу и белым нелегко построить живую группу.

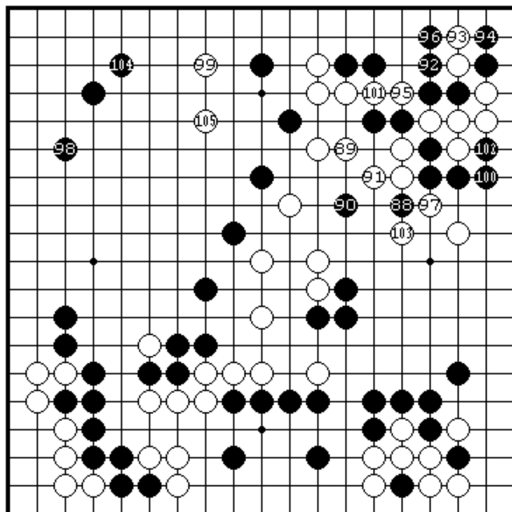
Фигура 8 (78-87)

После естественного обмена 78-80 белые разрезали 81. Значит, план у черных должен поменяться. Черные теперь должны сохранить угол и использовать три своих камня как адзи…



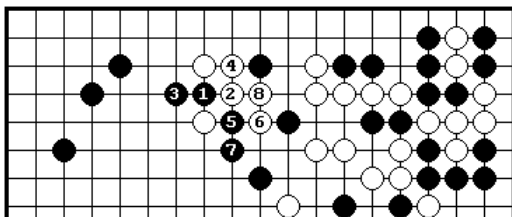
Задача 8.
Прежде чем окончательно забрать угол черные проводят сентэ, с угрозой захвата правой стороны, которая больше чем угол. Найдите эти ходы?

Фигура 9 (88-105)



На ч.88 белые вынуждены защитить два камня, с учетом, что сторона больше угла
Далее следует второй сентэ ход - 90. Это важные ходы, впоследствии они помогут разрезать центральную группу. И ч.92 забирает угол в сентэ. Теперь белые играют свое сентэ 93-97. Белые вторгаются в моё 99, а черные реализуют адзи трех камней.

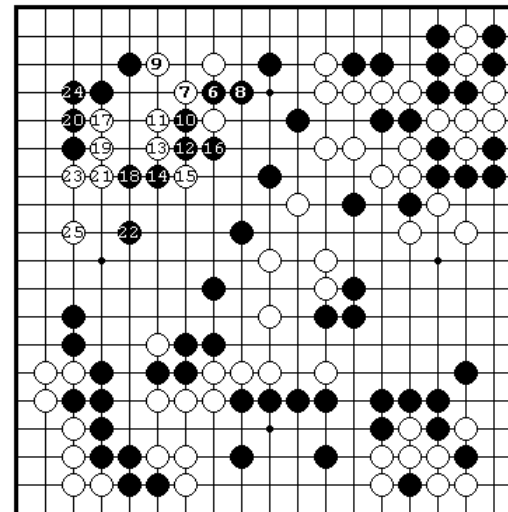
Задача 9.
Найдите тэсудзи, атакующее белых и укрепляющее черных?



Диа.12
Правильный ответ - ч.1, если белые атари 2, то в результате 3-8 черные получают гигантскую территорию слева и в центре. Согласно философии Го: *"в своем влиянии нужно играть агрессивно по возможности все резать, разбивая противника на несколько частей".* И это логично. Ведь любое сите здесь в вашу пользу и вам не нужно строить базу в отличии от противника. Технически это осуществляется ударом в критический пункт, в данном случае в критический пункт иккэн- тоби, оставляя два разрезания: 5 и 4.

Фигура 10 (106-125)

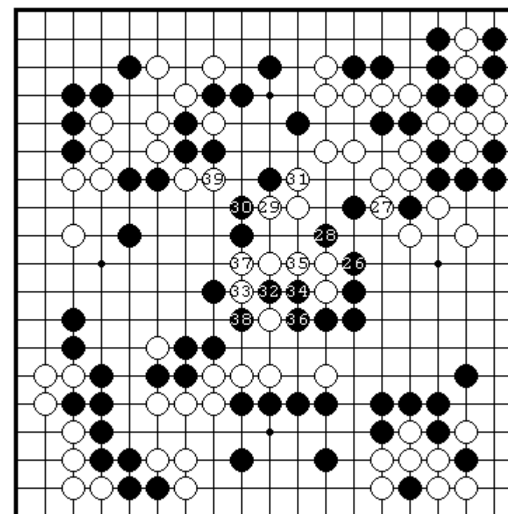
В партии же на ч.106 белые сыграли атари с другой стороны. Далее все вынуждено до ч.125. Белые выжили, но черные укрепили свои



формы в центре. Теперь они готовы провести разрезание центральной группы белых.

Задача 10.
Подготовить и провести отрезание белых на нижней стороне.

Фигура 11 (126-139)



Черные играют 126, угрожая забрать правую строну. Ч.128 загоняет белых в плохую форму, угрожая отрезать. Белые защищаются 129,131. На этом подготовительная часть закончена. Черный 132 – критический пункт белой формы. Далее 133-138 - вынуждено. В результате одиннадцать белых камней отрезаны. Ход 139 - последний шанс белых.

Задача 11.
Как черным выжить на верху?

Фигура 12 (140-149)

Черные вынуждено играют 140,142 и прежде чем получить глазную форму, они играют кикаси 144, 146, согласно поговорке: *"прежде чем защититься в готэ, сыграй кикаси на спасение группы"*. После ч.148 белые сдались.